

# НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

часть тиража  
комплектуется  
двухслойным  
**DVD**  
8,5 гигабайт

**PREVIEW**

**Quake IV**

Уже трясет?

**Корсары 3**

"Акелла" и ее  
"морские псы"

**Battlefield 2**

Второй в поле воин

**REVIEW**



**KotOR II**

Хромое счастье

**The Fall:**

Last Days of Gaia

На грани Фолла

**The Settlers:**

Heritage of Kings

Стратегия

перенаселения

**Hitman: Blood Money**

За кровью и деньгами

**Metalheart**

Легко ли быть репликантом?

**Godfather**

Предложение, от которого  
не отказываются

**МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН**

ISSN 1680-3264



Демо-версии на DVD: **Splinter Cell Chaos Theory**, Liquidator, Freedom Force vs. The Third Reich, Pro Rugby Manager 2, RPM Tuning, **Star Wars: Republic Commando**, S.C.S. Dangerous Waters, **SWAT 4**, Звездные волки, **Empire Earth II**



# МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
ураганные боевики

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru

**«Миротворцы: Возмездие».**  
**Последний боевик студии Novalogic!**

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru  
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.





**Всем привет!**

Увы, увы, кто ж...

Нет, не так. Уве, Уве, кто ж ты наставил на путь этот? Ты давно не заходил на сайт [www.uweboll.com](http://www.uweboll.com)? Зайди обязательно. Правда, ты увидишь там единственную фразу "please stop making movies", но обязательно проникнись ее смыслом. House of the Dead - провалился. Alone in the Dark - провалился. Bloodrayne - тоже провалится. Достаточно посмотреть рекламный ролик, чтобы сомнений не осталось еще до того, как люди начнут уходить из кинозалов. Заранее страшно подумать, что получится с Far Cry и другими. Самое обидное, что ты не успокаиваешься.

Уселся на лицензиях, как пудель на сене. Ты хватаешься за экранизацию всех мало-мальски интересных игр, и портишь все, на что посмотрит прищуренный взгляд твоей камеры. Самое обидное - 2, что снимая плохие фильмы про хорошие игры, ты все равно умудряешься зарабатывать на жизнь с маслом. Ведь многие геймеры пойдут в кино или купят DVD только для того, чтобы взглянуть, что там сотворили с их любимыми героями. Получается замкнутый паутинистый круг, в центре которого паучишь ты, Уве... Самое обидное - 3, что крест, поставленный тобой на игровых темах, сродни проклятию. Все уже испорчено, забудьте. Никто не возьмется и не снимет новый высокобюджетный фильм по игре, с которой все еще не выветрились отпечатки пальцев Уве.

Феномен же наверняка войдет в историю и народные предания: был когда-то проклятый режиссер, все, к чему прикасались его руки, превращалось в туфту. А дети в те далекие времена пользовались считалочкой "Тнусный дядька Уве Болл портит фильмы. Вот козел"...

В почте этого номера наш читатель V.A.D. предлагает мне поменьше писать в слове главреда про онлайн-игры...

Окей. Давайте разберемся сначала, что вообще есть это самое "слово". Естественно, в каждом журнале и у каждого главного редактора оно свое, уникальное по концепции, форме и содержанию. Поверьте мне, из всех написанных мной статей, эти странички мне всегда давались труднее прочих.

Проще всего ужать номер до полустраничного дайджеста. Написать обо всем понемногу, иначе говоря, практически ни о чем. Ведь обо всем перечисленном будет более подробно рассказано в материалах номера и новостях. Признаюсь, иногда так и приходится делать. Такое слово пишется часами, выдавливается по капле, и процесс этот далек от творчества и не доставляет ни малейшего удовольствия. Я, конечно, стараюсь сделать результат интересным и читабельным, но получается он больше функциональным и вторичным. Просто за прошедший месяц не случилось ничего такого выдающегося, что хотелось бы как-то прокомментировать. Просто не накопилось в душе ничего такого, что хотелось бы выплеснуть именно здесь. Не накопилось именно в моей душе. Несмотря на то, что вольно или невольно, но мне приходится быть в курсе практически всех событий, происходящих в игровой индустрии.

Другое дело, когда происходит нечто, что пробирает и достает. До мозга костей и селезенки. Тогда не приходится ничего выдавливать, все само так и прет. Причем складно и в нужном объеме. Если еще и тема относится к категории вечных, то такое "слово" может быть написано еще до того, как будет завершен первый материал номера. Такое бывает, редко, но метко.

Мне кажется, что именно здесь у меня есть возможность сказать вам что-то важное или поделиться собственными переживаниями. Даже если они касаются онлайн-игр. Быть может, не так важно выдать какую-нибудь информацию, как передать настроение, радость, восторг или настороженность в отношении возникшей проблемы.

Я никому не хочу навязываться здесь в друзья и впаривать мой журнал. Мне просто хочется быть с вами искренним.

Пользуясь случаем, хочу поблагодарить бывшего шеф-редактора газеты "Версия" Рустама Арифджанова. Его шеф-редакторские колонки многому меня научили.

Искренне Ваш,  
Игорь Бойко

Учредители Али Даутов  
Татьяна Журавская

## РЕДКОЛЛЕГИЯ

Главный редактор	Игорь Бойко
Выпускающий редактор	Константин Подстрешный
Редакторы	Алексей Ратушкин Андрей Алаев Владимир Веселов Леонтий Тютелев Михаил Баранов Рафаил Фаткулин
Арт-директор	Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка	Дмитрий Кузнецов
Корректор	Алена Лукаш
Художники	Даниил Кузьмичев Александр Еремин
Менеджер по рекламе	Александр Смирнов
Коммерческий отдел	Али Даутов
Отдел распространения	Сергей Журавский
Senior Editor	Dmitry Gertsev

## ОБЛОЖКА

Корсары III

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Телефон: 744-6787

E-mail: [reklama@gamenavigator.ru](mailto:reklama@gamenavigator.ru)

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Телефон: 744-6787

E-mail: [serg@gamenavigator.ru](mailto:serg@gamenavigator.ru)

## ОТДЕЛ ПОДПИСКИ

Телефон: 744-6787

E-mail: [zhuravsk@gamenavigator.ru](mailto:zhuravsk@gamenavigator.ru)

## ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")  
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

## АДРЕС РЕДАКЦИИ

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru)

<http://www.gamenavigator.ru>

## АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа Антивирус Касперского  
ЗАО "Лаборатория Касперского"  
<http://www.kaspersky.ru>

## ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

<http://www.ritlabs.com>

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",  
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010  
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.  
Цена свободная.

000 "Навигатор Паблишинг", 2005 г.



## ИГРЫ В НОМЕРЕ

Алеша Попович и Тугарин Змей	124	Greyhawk: Temple of Elemental Evil	10
Альфа: Антитеррор	76	Guild Wars	133
Блицкриг. Восточный фронт	75	Halo	10
Братки	20	Heart of Darkness	173
Дальнобойщики Tuscop	66	Heart of the Alien: Out of this World part II	172
Звездное наследие	109	Hired Guns	192
Карибский кризис	82, 84, 186	Hitman: Blood Money	38
Корсары 3	113, 116	House of the Dead 3	64
Периметр 2	72	Infernal Runner	170
Серп и Молот	23	Joan of Arc: Siege & The Sword	171
Сфера	134	Joint Operations	21
		Journey to the Center of the Earth	171
A3	136	Karateka	170
Act of War: Direct Action	24	Kingdom of Kroz	162
Anacapi: The Dream	103	Kogood	28
And Then There Were None	14	Kroz	162
Another World	172	La Sceptre d'Anubis	170
APRM 2	75	Le Pacte	171
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	10	Lode Runner	170
Area 51	28	Madden NFL	14
Atlantis	170	Major Stryker	163
Baby Joy in "Going home"	170	Matrix Online	133, 135
Batman Begins	20	Max Payne	166
Battlefield 2	34	Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary	176
Blood	164	MegaRace	170
Carnival	170	Metalheart: Replicants Rampage	106
Caves of Thor	163	MotoGP 3	88
Colossal Cave Adventure	169	MVP Baseball 2005	14
Commander Keen	163	Mythica	132
Condemned	18	NARC	20
Counter-Strike	8	NASCAR SimRacing	90
Crime Life: Gang Wars	36	NHL: Eastside Hockey Manager	18
Cross Racing Championship	86	NiBiRu: Messenger of the Gods	112
Cruise of the Corpse	171	Operation Stealth	171
Crystal Caves	163	ParaWorld	17
Daemonica	11	Powerdrome	20
Danger Streets	171	Powerslave	164
Dangerous Waters	94	Prince of Persia	170
Dark Age of Camelot	132	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	50
Death Rally	166	Quake 2	167
Delaware St. John Volume 1:		Quake IV	40
The Curse of Midnight Manor	102	Rise & Fall: Civilizations at War	70
Delta Force: Reloaded	21	Robots	54
Diablo 3	22	Romance of the Three Kingdoms	133
Doggy	170	RPM Tuning	100
DOOM 3	6	Runescape	135
Duality	191	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	7
Duke Nukem 2D	163	Sacred: Underworld	110
Duke Nukem 3D	164	Sam & Max: Freelance Police	6
Duke Nukem 3D: Atomic Edition	165	Sentinel: Descendants in Time	130
Duke Nukem Forever	166	Shade: Wrath of Angels	56
Duke Nukem II	163	Shadow Warrior	164, 165
Dune	170	Shady Brook	103
Dungeon Siege	8	Silent Hill	10
EverQuest	134	Singles 2: Triple Trouble	68
EverQuest 2	135, 180	Star Wars Knights of the Old Republic II:	
Ex Machina	48	The Sith Lords	118, 121, 176
F.E.A.R.	18, 44	Stargunner	163
Fairyland	138	Storm Riders Online	132
Fallout	22	Strident	191
Fallout 3	14	Sudeki	104
Fenimore Fillmore 3	102	Supernova	162
Final Fantasy	24	T-72: Balkans on Fire!	18
Fred & Jeff: A Movie Adventure	124	Takeda 2	23
Freedom Force vs. the Third Reich	176	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	58
Frog	170	Telladar Chronicles: Decline	19
Fury of the Furries	192	The Arrangement	125
Future Wars	171	The Elder Scrolls IV: Oblivion	10, 14
Gauntlet: Seven Sorrows	111	The Fall: Last Days of Gaia	126
Goblins	170	The Godfather	30
Grand Theft Auto: San Andreas	18, 20	The Great Art Race	12

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С	2 страница обложки
МТУ-ИНТЕЛ	3 страница обложки
1С	4 страница обложки
1С	25, 33, 47, 69, 79, 93, 97, 99, 139
Акелла	7, 9, 11, 13, 15, 17
Игроград	185
МедиаХауз	37
Новый диск	43, 45, 49, 65, 67
САМРАЙЗ-ПРО	29
Элвис-Телеком	21
hit.ru	41
RINET	19
Zenon	63



Говорил, не складывай все  
гонорары в одну кучу! Сейчас  
оползень будет!..



Перекрестный отец



Hit, ман, или не hit?



Альфа, бета... А релиз-то когда?



Япона дочь



40



Что "Ворон" нам "наквывает"?

Партейку в блиц?



82



90

Наскарная живопись

193



Редакционный дартс

## 6 Новости 26 Квартальный план

### ACTION

- 28 Area 51
- 28 Kogood
- 30 Ничего личного, только бизнес  
The Godfather
- 34 Глобальная мясорубка  
Battlefield 2
- 36 Gangsta paradise  
Crime Life: Gang Wars
- 38 Возвращение человека в черном  
Hitman: Blood Money
- 40 Да будет снова свет!  
Quake IV
- 42 Нечего терять - 2  
The Suffering: Ties That Bind
- 44 Отнюдь не С.Т.Р.А.Х.олюдина  
F.E.A.R.
- 48 Другие дальнбойщики  
Ex Machina
- 50 Психи атакуют  
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 54 Не счесть у робота профессий  
Robots
- 56 Клинок света в темном царстве  
Shade: Wrath of Angels
- 58 В мире животных  
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee
- 60 Причиняющий добро  
The Punisher
- 64 Мертвечина на убой  
House of the Dead 3



### STRATEGY

- 66 Дальнбойщики: вид сверху  
Дальнбойщики Tycoon
- 68 Третий не лишний  
Singles 2: Triple Trouble
- 70 Как не ржавела сталь  
Rise & Fall: Civilizations at War
- 72 Вести с периметра полей  
Периметр 2
- 75 Блицкриг. Восточный фронт
- 75 APRM 2
- 76 Вышло что-то из тумана  
Альфа: Антитеррор
- 80 Новый S-класс  
The Settlers: Heritage of Kings
- 82 Кузькина мать  
Карибский кризис
- 84 Отклонения в сторону реализма  
Карибский кризис

### SIMULATION • SPORT

- 86 Эх, дороги!  
Cross Racing Championship
- 88 Мотобомба!  
MotoGP 3
- 90 Реальные овалы  
NASCAR SimRacing
- 94 Чтобы враг не догадался  
Dangerous Waters
- 98 Небо, это снова я  
X-Plane 8.0
- 100 Детские забавы  
RPM Tuning

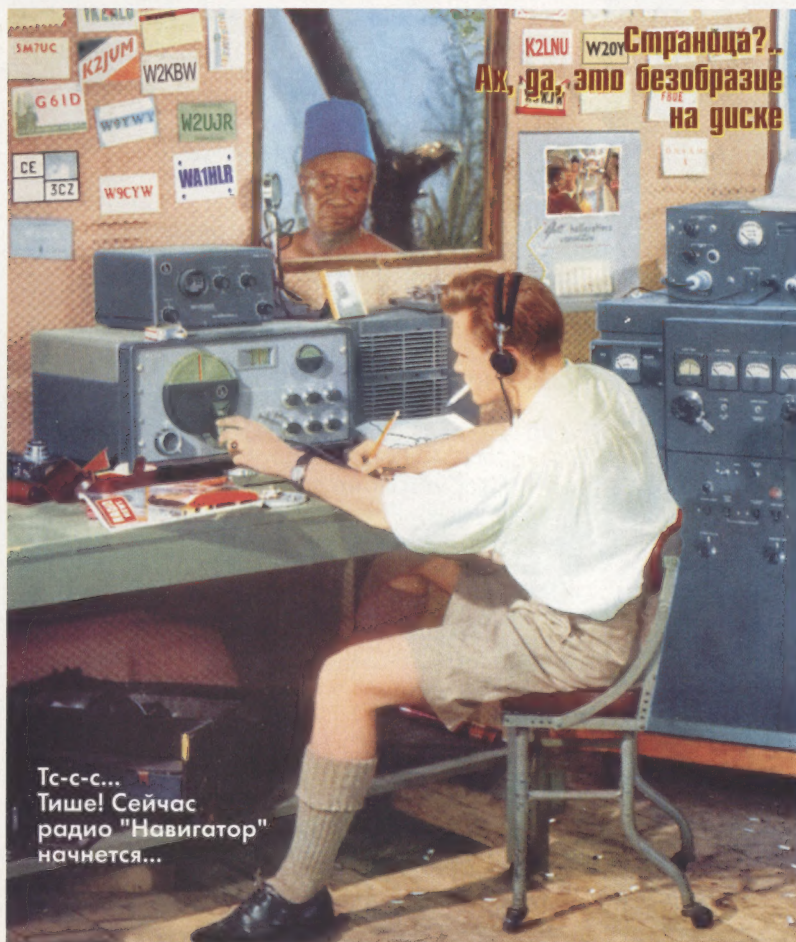
### RPG • ADVENTURE

- 102 Fenimore Fillmore 3
- 102 Delaware St. John Volume 1:  
The Curse of Midnight Manor
- 103 The Legend of Crystal Valley
- 103 Shady Brook
- 103 Anacapri: The Dream
- 104 С британским акцентом  
Sudeki
- 106 Даже не однофамильцы  
Metalheart: Replicants Rampage





- Э-э... Я забыл, какая к этому арту шла подпись  
- Думаешь, ее здесь кто-нибудь будет читать?



Тс-с-с...  
Тише! Сейчас  
радио "Навигатор"  
начнется...

Страница?  
Ах, да, это безобразие  
на диске



- 109** Моря, полные устриц  
Звездное наследие
- 110** Жития "святых"  
Sacred: Underworld
- 111** Gauntlet: Seven Sorrows
- 112** Релиз подкрался незаметно  
NiBiRu: Messenger of the Gods
- 113** Море волнуется раз  
Корсары 3
- 116** Интервью с повязкой на глазах  
Корсары 3
- 118** ... КОТОРУЮ мы потеряли  
Star Wars Knights of the Old Republic II:  
The Sith Lords
- 121** Призраки "старой республики"  
Star Wars Knights of the Old Republic II:  
The Sith Lords
- 124** Детишкам о змеишках  
Алеша Попович и Тугарин Змей
- 124** Fred & Jeff: A Movie Adventure
- 125** The Arrangement
- 126** Данс, декаданс, данс...  
The Fall: Last Days of Gaia
- 130** Эволюция  
Sentinel: Descendants in Time

## ONLINE

- 132** Connect
- 136** Крадущийся Diablo,  
затаившееся дежавю  
А3
- 138** Страна немытой посуды  
Fairylant

## HARDWARE

- 140** Железный поток
- 142** Свежее железо
- 144** Железная почта
- 147** Железный faq. Процессоры AMD

## CYBERSPORT

- 150** Страница памяти Восьмого марта
- 151** Гонимые симуляторы — новая страница  
киберспорта!
- 154** Клановые разборки в г. Ижевске
- 158** Игрушечная абракадабра или словарь  
геймерских терминов

## MAXVIEW

- 162** Рассвет и закат трехмерного царства  
или история бесконечного ожидания
- 169** Легенда об Эрике
- 174** Эрик Чахи

## CHEATS

- 176** Cheats

## TACTICS

- 180** Путь зануды: крафтинг в Everquest 2  
EverQuest 2
- 186** Некоторые тактические советы  
по выживанию в постядерном мире  
Карибский кризис

## KILLEDWARE

- 191** Растроение личности  
Duality
- 191** Лютая девушка  
Strident

## FORGOTTENWARE

- 192** Вендетта мягкой игрушки  
Fury of the Furries
- 192** Крутые стволы  
Hired Guns

## Z-ZONE

- 194** JP-носители
- 197** Почта
- 201** Содержание DVD
- 207** Подписка



# КРАТКОСТЬ - СЕСТРА НАШЕГО БРАТА

**В**есна - замечательное время. Даже март, который, в общем-то, еще не весна. Но уже, уже в предвкушении созерцания медленного оттаивания природы столбик градусника настроения упорно ползет вверх, на душе легко и хочется писать стихи. Или не хочется. Но надо, ведь лучшим поэтам в награду достанутся лучшие игры.

Чтобы окончательно и бесповоротно поднять подорванный авитаминозом тонус, стихи на этот раз мы будем писать не абы какие, а шуточные. А признанной вершиной юмористической поэзии были и остаются лимерики, в составлении которых мы и предлагаем вам поупражняться.

Лимерик<sup>1</sup> - пятистишие, в котором рифмуются первая, вторая и пятая строки, а также - третья и четвертая. Обязательным является упоминание в первой строке места действия или родины героя лимерика. Желательно повторение этого названия в пятой. Есть еще несколько жанровых критериев, но суть не в них. Прежде всего, лимерик - это яркое описание абсурдной ситуации, и именно абсурдность и полет нездоровой весенней фантазии будет оцениваться жюри. Тема конкурса - герои компьютерных игр в нестандартных ситуациях. Насколько нестандартных? Ну, вот, например:

*Пожилый таурен с Азерота  
Подрядился добыть бегемота.  
Взял полбанки варенья  
И с утра воскресенья  
Затаился в кустах у болота.*

Письма отправляйте в редакцию, на адрес 123182, Москва-182, а/я 2, с пометкой **"Краткость - сестра нашего брата"**, или электронной почтой на [konkurs@gamenavigator.ru](mailto:konkurs@gamenavigator.ru) с аналогичной темой сообщения. Не забывайте указывать фамилию, имя, отчество и контактные данные. Прием работ завершится 15 апреля.

Авторы лучших лимериков получают игры от компании "1C" и подписку на наш журнал.



**Итоги конкурса  
"Алло, мы ищем таланты"**

Третье место занял Николай Егоров с композицией "Суровый Гейм" (за что получает годовую подписку на наш журнал с DVD и набор игр от "1C"). Второе место - DooM3 vs Dendy от Павла Наседкина а.к.а. Napalm (получает набор игр от "1C" и годовую подписку на наш журнал с DVD). Первое место занял Юрий Эйдельман ака Ushwood с Jagged Alliance 2 song. Он и унес из редакции главный приз - карманный компьютер Zire 31, который предоставила компания RRC - мастер-дистрибьютор компании palmOne. Все треки-победители можно прослушать на звуковой дорожке нашего диска.



1. Свое имя жанр комических пятистиший получил от названия ирландского города Лимерик (Limerick), где он и зародился. Сейчас это один из самых известных в стране курортов. На фото - развалины аббатства Ноклонг в окрестностях города.





# НОВОСТИ

Сэм и Макс: второй жизни таки не будет



👤 Новая модель геймбоя! С зелеными глазами!



👤 Поднажи, Сэм, еще успеешь на открытие рубрики Killedware

Несколько месяцев назад мы поспешили сообщить радостную новость о том, что игра Sam & Max: Freelance Police перешла в надежные руки. Напомним, что 4 марта 2004 года руководство LucasArts свернуло все работы над проектом. Позже немецкая компания Bad Brain обратилась к держателям авторских прав с просьбой продать им замороженную интеллектуальную собственность. Дескать, коли не можете, то позвольте нам. И вроде бы все шло к тому, чтобы Сэм и Макс в скором времени перебрались из Америки в Европу. Ан нет, LucasArts не собирается делиться ни остатками графического движка, ни артами художников,

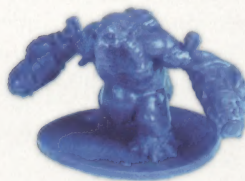


ни наметками сценаристов. Немцам не достанется даже торговая марка. Проще говоря, игры со словами Sam & Max в названии нам не видать как ничего своего. Впрочем, не стоит отчаиваться. Создатель Sam & Max Freelance Police Стив Пурселл готов влиться в ряды Bad Brain. Быть может он придумает что-то более убойное, чем парочка лохматых детективов. - В.Ч.



## Настольный DOOM

Для тех, у кого компьютеры не способны потянуть графику DOOM 3, id Software издала настольную игру по мотивам. По сюжету этого произведения карточного искусства, демоны-заватчики из другого измерения вторглись на марсианскую базу с целью истребить все живое. Естественно, земные силы UAC были отправлены на Марс. Количество игроков, одновременно участвующих в одной партии, колеблется от двух до четырех че-



👤 В продажу поступила версия куклы Барби для детей меннубусов

На плечи одного из участников ложится управление силами зла, другого - силами добра в лице морпехов. В среднем партия длится от одного до двух часов. В коробке с игрой, помимо книги с правилами, находятся также шестьдесят шесть примитивных пластиковых фигурок, шесть игровых кубиков и книга со сценарием. Настольный вариант DOOM 3 стоит дороже, чем компьютерный - \$54,95. - Д.К.

## Нет больше Ion Storm

Какой-нибудь криминалист скажет по этому поводу: "От полученных в ходе конфликта с Eidos ранений студия Ion Storm Austin скончалась". А некий сантехник оформит эту мысль по-своему, поэтично: "Сегодня славная компания из Остина была смыта в канализацию Леты". Сотрудник ЗАГСа безразлично заметит, что: "Одной учетной записью меньше, делов-то. Введите логин-пароль, надо обновить регистр".

Спросите похоронного тамаду, и он произнесет длинную, местами гамлетовскую речь: "Ion Storm была

👤 Том Холл: помянем, други, покойную добрым словом, она была отличным парнем!





компанией необыкновенно остроумной, неистощимой на выдумки. Сегодня мы потеряли не просто разработчика компьютерных игр. Эта была целая фабрика креативных грез, на которой в свое время трудились Уоррен Спектор, Том Холл и Джон Ромеро. Прощай, родная, мы тебя и в гробу не забудем!"

Так или иначе, все эти изречения сводятся к одной, ржавой и терпкой мысли: Ion Storm Austin - капут. Нет больше такой компании. В списках не значится. Она долго болела и Eidos ее усыпила... - Bros.

"Сталкера" в мае не будет, или When it's done



А еще, Золотой Шар, я хочу, чтобы "Сталкер" вышел!

На сайте THQ появилось сообщение о том, что проект GSC Game World - S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl отложен до лучших времен. Вместо даты релиза "май текущего года", имеет место жизнеутверждающая надпись when it's done. Менеджер проекта Антон Большаков обратился на сайте GSC Game World к обескураженным геймерам со следующими словами:

"S.T.A.L.K.E.R. - первый проект подобной сложности для нас. Требования по набору фиш в жанре на сегодняшний день огромны. Помимо реализации всех этих фиш, мы делаем систему симуляции жизни, которая впервые за 10 лет позволит отойти от коридоров и триггеров, показать новые возможности геймплея и направление, куда может развиваться жанр. С другой стороны игра - это интересный геймплей и ни одна фиша не оправдывает его отсутствие. Поэтому, выбирая между скорым выходом и доводкой геймплея, мы без раздумий взяли время на его доводку. Это правильное решение и мы надеемся, что, увидев игру в финальном виде, с ним согласятся даже самые рассерженные фаны". Ради такого дела можно и подождать. - В.Ч.

Нет, это пока не крест



# ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ



STEP CREATIVE GROUP



ные друзья и коварные злодеи повстречаются вам в удивительном странствии по фантастическим мирам в поисках пропавшего капитана.



Игра «Путешествие Алисы» перенесет вас в волшебный мир будущего, полный головокружительных приключений. Алиса, ее отец космобиолог Селезнев, механик Зеленый, птица Говорун, множество невероятных инопланетных существ, предан-



- Приключенческая игра по мотивам книги именитого писателя-фантаста
- Множество хитроумных загадок, в решении которых книга Кира Булычева окажет вам незаменимую помощь
- Отменная мультипликационная графика и превосходная анимация
- Любимые герои, знакомые поклонникам отечественной фантастики с юных лет

www.akella.com



© 2005 "Akella"  
© 2005 Step Creative Group  
© Кир Булычев  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



Акелла





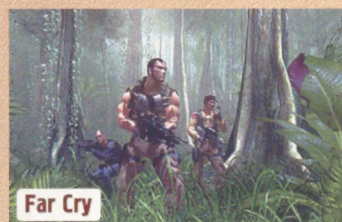
House of the Dead



Alone in the Dark



Bloodrayne



Far Cry



Hunter: The Reckoning



Dungeon Siege



Counter-Strike



Hitman



Warcraft

2003

2004

2005

2006

2006

2006

УЖЕ ИСПОРТИЛ

ИСПОРТИТ

ПЛАНИРУЕТ ИСПОРТИТЬ

"В моем Counter-Strike: The Movie кемперов не будет!"

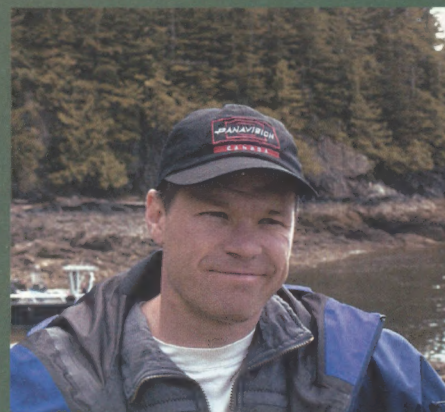
Так сказал Уве Болл, один из величайших режиссеров современности и гуру "кина по мотивам". Сказал как ампутировал. Да, вы все правильно поняли: прославленный контрабандист игр в важнейшее из искусств дорвался до лицензии Counter-Strike. Вот как это произошло (по показаниям самого Уве):

"Когда мы с Sony Pictures (продюсер) порешили снять кино по CS, я немедленно засел за игру и прикоснулся к ее духу (сеанс спиритизма? - прим. перев.) Ухватил самую суть. Все. Я знаю, как снять то, что вы хотели увидеть, но боялись попросить. Это будет самая честная и достоверная экранизация игры. Я перетащу на ленту все самое лучшее из компьютерного боевика: напряженный экшн, чувство локтя, адреналиновые взрывы... Единственное, чего вы не увидите, так это кемперов. Долой кемперов! То есть там, конечно же, будет один парень-снайпер из SWAT, но его быстро пустят в расход..."

Пока фанаты теряли сознание, падали со стульев и просили воды, Уве работал над сюжетом. Как мы и ожидали, история исполнена драматизма, богатой культурной подоплеки, философских взглядов на терроризм и прочей свойственной для маэстро глубины и зоркости. Информации о сценарии пока мало, но уже сейчас чувствуется запах трэша, перебить который под силу разве что Тому Клэнси. Опять не удержимся и процитируем Самого.

"Дело будет так. Интернациональная команда SWAT должна остановить террористов, надумавших устроить очередной взрыв. Оба коллектива традиционно для такого кино страда-

Бен Аффлек и Колин Фаррел?



Хе-хе, кина хотите, да?

ют от внутреннего расстройства. Я постараюсь сделать конфликт между героями таким закрученным, что вы будете рыдать кока-колой над их неизбежными трупами".

А теперь самая сокрушительная подробность. Кастинг актеров еще не начался (потому что Уве по самые уши увяз в другом своем шедевре - BloodRayne), но уже сейчас фильмом навязчиво заинтересовались Бен Аффлек и Колин Фаррел, тоже большие любители намылить террористам репу. Три восклицательных знака. А потом десять вопросительных, потому что мы искренне недоумеваем: как Уве удастся затаскивать на провинциальную съемочную площадку таких звезд?! Сначала Юрген Прохнов, Кристиан Слейтер, Тара Рейд, потом Майкл Медсен и Кристанна Локен, а вот теперь... Медом у него, что ли, намазано? Или он пообещал лицедеям вечную жизнь в геймерских сердцах?

Впрочем компания Vivendi Universal, не замедлила официально опровергнуть слухи о том, что всеми [не] любимый режиссер займется экранизацией Counter-Strike. По словам VU, Уве действительно получил право на съемки одного из популярных тайтлов компании, однако это совсем не то, о чем он хвастает. В то же время, в заявлении VU ничего не сообщалось о Sony Pictures Entertainment, так что, вполне возможно, "Болловскую" киноверсию CS игроки еще и увидят. - Bros. & Д.К.

Шоу "Уве Болл" продолжается!

Граждане Канады морально готовятся к прибытию съемочной группы Уве Болла, который выбрал город Ванкувер для проведения съемок высокохудожественного фильма по мотивам Diablo-подобной RPG Dungeon Siege. Это будет уже пятый фильм одаренного режиссера, каждую работу которого

В минуты душевного подъема

весь цивилизованный игромир ожидает с особым шок и трепетом. Гостеприимные канадцы смогут насладиться обще-





ством Шапито им. У. Болла с 20 июня по 21 октября. - О.Н.

#### Открытое письмо Уве Боллу

Культовый ты наш Уве Болл, ты главное - не переживай! Нет ничего страшного в том, что твой Alone in the Dark уже провалился в прокате и собрал всего-то \$2.5 млн. за первый уикенд. Фильм не вытянул утративший былую харизму (помнишь "Каффса", Уве?) Кристиан Слейтер, ему не помогла даже модная лицензия... Надеемся, сия печальная весть из кинотеатров, где бедняга Alone in the Dark стартовал 28 января, не подкосит тебя. Не смей с горя уходить в запой, мы все еще ждем экранизации BloodRayne и Counter-Strike! - *Твоя Мать-Россия. В соавторстве с Bros...*

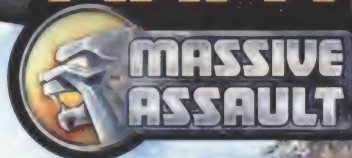
P.S. Несмотря на все те едкие или даже злые слова, что мы сказали выше в адрес Уве Болла, мы искренне восхищаемся этим человеком, который не обладая ни большим бюджетом, ни серьезным знанием компьютерных игр, упорно продолжает снимать фильмы. Если вы также цените творчество этого режиссера, как и мы, то вам обязательно пригодится большая фотография, которую мы напечатали на странице 193. Можете аккуратно вырезать и наклеить на стену.

Уве, дружок, вот мы и встретились!



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

# PHANTOM RENAISSANCE РАСЦВЕТ ЛИГИ



космических колониях. Два десятка уникальных юнитов, коварный компьютерный оппонент, захватывающие сетевые сражения - все это надолго вовлечет вас в жаркую и беспощадную войну будущего.

"Massive Assault: Расцвет Лиги" - полноценное продолжение высоко оцененной критиками пошаговой стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance повествует о возобновившемся глобальном конфликте Союза и Лиги, который разворачивается в отдаленных



#### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ⊗ Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
- ⊗ 10 новых планет для завоевания
- ⊗ Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
- ⊗ Атмосферный саундтрек
- ⊗ Напряженные битвы по сети

www.akella.com



**М.Видео**

Розничная продажа в магазинах  
серии "COIO3" и "М.Видео"

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Wargaming.NET"  
Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.sdelatetut.ru](http://www.sdelatetut.ru)  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



### Киношка Silent Hill обзавелась подробностями

Пока Уве Болл с завидным постоянством выпекает свои высокохудожественные картины, менее гениальные господа тоже пытаются экранизировать любимые народом игры. Одним из мемберов племени экранизаций готовится стать Silent Hill. Пока все смотрится вполне неплохо. Совсем недавно стали известны некоторые подробности сценария будущего хоррора.

Главная героиня, в исполнении некоей Джулии Санберг Хэнссон, ужасно расстроилась из-за быстро прогрессирующей смертельной болезни дочери, и предполагает, что какой-то "народный целитель" (объявления о чудесах очередной Ванги вы можете наблюдать в бесплатной рассылке) легко избавит ребенка от недуга. Бросив мужа, она устремляется за чудом, но каким-то образом попада-

ет в городок Silent Hill.



Дочь сразу же исчезает в неизвестном направлении, и мать-героиня, естественно, бросается на поиски любимого чада. Но в скором времени определяет, что городок-то не простой, а какой-то неправильный: повсюду монстры, густой туман, мешаю-

щий поискам, а также странные силуэты, не способствующие успехам.

В конце концов, на поле боя подтягивается полицейская по имени Сибил (один из персонажей первой части Silent Hill), присланная (предположительно мужем) за женщиной и ее дочерью. И тут начинается самое интересное...



Знакомьтесь, сама Юленья. Похоже, уже вошла в образ

Будем надеяться, что экранизацию Silent Hill ожидает совсем не то, что получилось с Alone in the Dark. - О.Н.

### Подписка Алекса Гарленда

Алекс? Гарленд? Алекс Гарленд? Имя, прямо скажем, не на слуху. Тем не менее, определенные заслуги перед индустрией развлечений у товарища имеются. Он не только пишет романы, по которым снимают фильмы ("Пляж" с Ди Каприо и "Тессеракт"), но и успел засветиться в качестве сценариста ("28 дней спустя").

Halo? Да, да, по Halo тоже собираются снять кино. Только на этот раз все будет сделано не так, как во все предыдущие. Microsoft посчитала, что ей дорого

### Troika Games сошла с дистанции



Троика Games. В очках, бородатый и улыбается - Тим Нейн



Та самая, безымянная и постапокалиптическая

Тревожные слухи уже давно ходили по Сети, но мы хранили надежду. Однако... Отработав в индустрии семь лет, студия с таким приятным отечественному уху названием Troika Games благополучно испустила дух. Видимо, свежая игра Vampire: The Masquerade - Bloodlines не смогла поправить и без того незавидное положение флага RPG-строения (а может, Bethesda поманила фоллаут-перспективами - прим. ред).

За все время существования Troika Games выпустила всего три игры, но какие! Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Temple of Elemental Evil и, конечно, Vampire: The Masquerade - Bloodlines - каждая из них была как минимум выдающейся. Можно добавить к этому списку безымянную постапокалиптическую RPG, на которую возлагались огромные надежды заскучавших по Fallout (и не только) игроков. Очень, очень жаль.

Утешать может только одно, что опытные сотрудники обязательно будут востребованными в других, более успешных компаниях. - О.Н.

### Oblivion обзавелась издателем

Недавно сформированная Take-Two Interactive компания 2K Games объявила о получении прав на издание очередной части легендарной RPG-серии - The



The Elder Scrolls III: Morrowind установил новые стандарты графики для RPG, Oblivion продолжит традиции предка

Elder Scrolls IV: Oblivion. Напомним, что разработчиком ее все еще числится команда Bethesda Softworks. Девелоперы обещают, что их проект перевернет взгляды игроков на жанр RPG благодаря "свободному геймплею". Помимо этого, впечатление на пользователей должен произвести и графический движок, поддерживающий все новомодные фишки. Дата релиза не названа, но, судя по тому, что игра выйдет в том числе и на консолях



Если судить по знаку дерева, то перед нами странник. Если судить по глазам, то на него это дерево упало

следующего поколения, ожидать ее появления стоит еще не скоро. - Д.К.

### More the same, Или Они всегда возвращаются...

Тому, что THQ анонсировала The Incredibles 2, мы удивились для виду, из вежливости. Кто же сомневался, что они вернутся и вывернут карманы обладателей всех консолей сразу, не щадя даже самых маленьких? Потому что невозможно устоять перед соблазном сделать еще одну игру по кассовому мультфильму от Pixar, собравшему



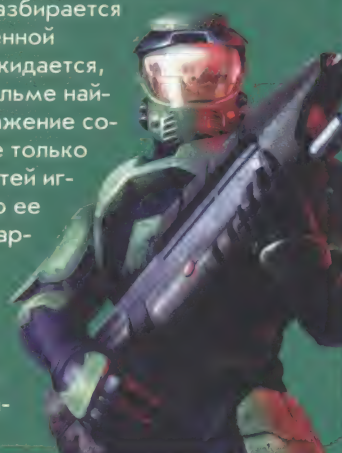




Алекс счастлив делать фильм по любимой компьютерной игре

собственное наследие, и приняла решение о разработке сценария в стенах компании под присмотром девелоперов исходной игрушки из Bungie. Одна из причин, по которой сценаристом оказался Алекс Гарленд, - ему не чужда страсть к компьютерным играм, и он прекрасно разбирается во вселенной Halo. Ожидается, что в фильме найдут отражение события не только двух частей иг-

ры, но и всех трех романов по ее мотивам. В помощь Алексу Гарленду задействован бывший президент студии Columbia Pictures Питер Шлессель, задача которого - обеспечить контроль со стороны Bungie и Microsoft на всех этапах создания фильма. - **HWNN**



Да! Сверхприбыли!

в прокате бюджет маленького государства. К тому же, первый блин THQ случился снежным комом и, покатавшись по чартам продаж, в сумме разошелся тиражом в два с половиной миллиона копий. Даже со скидкой на бесконечное число поддерживаемых игровых платформ цифра внушает. А потому сиквелу - быть! Уже этой осенью, друзья. - **Bros.**



#### В первом квартале 2005 года мертвые заговорят...



Две малоизвестные (по большому счету, кроме друг друга их никто и не знает) компании RA Images и Cinemax анонсировали свой первый проект Daemonica. Пообещав, что дебют выйдет не комом и даже не блином, разработчики поделились информацией об игре.

В мрачной средневековой Англии был-жил Nicholas Gareroynt, сыщик с уклоном в прикладное инквизиторство. И была у него маленькая профессиональная хитрость - умение находить общий язык с мертвыми. За это шериф города Savorn его очень ценил и благодетельствовал особыми поручениями, непозубными даже Скотланд-Ярду и Коломбо. И вот как раз нашлась причина привлечь героя к оперативно-розыскной деятельности: жуткое убийство маленькой девочки потрясло Англию...

Сами разработчики характеризуют свою игру так: "Daemonica - это интригующая и загадочная адвентюра с закрученным сюжетом, убедительными диалогами с живыми и мертвыми персонажами, интересными го-

WWW.GAMENAVIGATOR.RU



освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.

#### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактаний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и



- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

www.akella.com



© 2005 "Akella"  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)







👤 С топором и в неглиже - это, братцы, надо же!

ловоломками, динамичными экшн-вставками, интерактивным 3D-окружением и всем-прочим-о-чем-мы-по-неопытности-забыли-упоминать". Эпитет через слово, однако... И Mistmare напоминает... - Bros.

#### Ascaron пустит нас по миру - кругозор расширять

Вслед за Crytek, подарившей нам синее небо, золотой песок и экзотическую фауну абстрактных кокосовых атоллов, в туроператоры подалась Ascaron Entertainment. Старательный немецкий ремесленник устал от спекуляций на романтических настроениях жителей Порт-Рояля и Тортуги, понуканий низменным инстинктам игроков в Sacred и безуспешных попыток креатива вроде Arena Wars. Устал и решил отдохнуть, поездить по миру. А поскольку путешествовать просто так (немцы, немцы!) несерьезно, было решено еще и поработать. Такова наша версия появления на свет симпатичной игры The Great Art Race.

Дядюшка главного героя - большой любитель покупать искусство оптом. На каком-то аукционе коллекционер кладет свой подслеповатый глаз на партию из 36 шедевров (да, наш дядя самых строгих правил и мелочиться не привык: один комикс Пикассо в уборную, два других - в конюшню). Приобрести живописульки так и не получается - дядю опережает таинственный незнакомец в первом ряду. Честь аристократической семьи поругана, позор на седую и лысую голову состоялся. "Вендетта!" - вопиет ненормальный старикан и приказывает потомкам бороться, искать, найти, отнять и перепрятать сокровища мирового искусства. Распинавать гордых родственников не приходится: самому шустрому обещан бонус в виде наследства.

Тут начинаются натуральные "Крысиные бега". В режиме хот-сит за картинами будут гоняться все ва-

👤 Мне послышалось, или какой-то придурок вякнул \$55 000?



ши домашние (лимит - пять шт.: папа, мама, брат, сестра, собака). Жанр марафона определить сложно: путешествия по 23 городам, заседания на аукционах, торговые сделки (откуда иначе взять деньги - дядя-то жмот, натурально!), настоящий менеджмент, квесты и прочие радости.

Помимо важного дела единения всего вашего квартирного племени вокруг ПК-идола, Ascaron намерена еще и нести знание в массы. В странствиях по миру вы закрасите столько белых пятен на глобусе своего кругозора и узнаете такие вещи, о которых иным Гордонам Фрименам ни в жизнь. Иначе говоря, будут нас, недалеких, просвещать. Чтоб далекими стали. Ликбез начнется в первом квартале сего года. - Bros.

#### Право первой ночи - у Activision. Остальных просят не беспокоиться

Вслед за титулом лучшей анимашки "Шрек 2" срубил и звание самой продаваемой детской игры 2004 года. Чета Activision-DreamWorks Animation страшно довольна ребятенком и строит планы на дальнейшую счастливую семейную жизнь. Впрочем, не только счастливую, но и долгую: Activision уже подвизалась на исключительное игровое воплощение едва ли не всех грядущих проектов DWA. Во всяком случае, отменяется драка за лицензии на "Шрек 3" (на экранах - с 2007),

Shark Tale, Madagascar (релиз мультфильма намечен на конец предстоящего мая) и Over the Hedge (2006). Последний мувик посвящен хронике неравной полуторачасовой борьбы енота Эр-Джея и черепашки Верна с организованной группой лесопромышленников. Скажете, неново? Мы тоже так думаем: очень уж похоже на сюжет очередных "Парней из стали", оберегающих родной завод от московских олигархов. Хотя... еноты в законе - это чисто и конкретно! - Bros.



👤 А че это вы ждете? Кино-то уже кончилось!



#### Австралийские пираты - самые пиратистые пираты в мире!

Эту историю вам вряд ли расскажут сценаристы игры "Дальнобойщики 3". Между тем, она не достойна забвения. Не каждый день разбойники с большой дороги воруют из грузовиков тысячу коробок, забитых свежими играми.

Безымянный водитель-дальнобойщик вел фуру на склад в Хатфилде (город в Австралии, как нам тут верно подсказывает "Малый атлас мира"), устал и, при-



парковавшись на обочине, перешел в спящий режим. А проснувшись в понедельник утром, поехал дальше уже налегке. Что случилось? Оказывается, группа инициативных товарищей из "Берегового братства" (древняя пиратская группировка) ночью забралась в контейнер, выкрала содержимое тысячи коробок с надписью Latest Nintendo, Gameboy and Gamecube Titles, а потом аккуратно расставила пустые ящики по прежним местам. Чтобы лопух не догадался. Теперь ворованные игры появятся на черном рынке. На радость кенгуру. - Bros.



# Канада даст Ubisoft \$5 млн. на карманные расходы в Монреале



На первый взгляд, кленовый лист завис где-то посередине между EA и Ubisoft: Канада живет на одной лестничной площадке с США, а говорить предпочитает по-французски. На взгляд второй, позиция Канады проста и сурова как два рубля: в Монреале находится игровая студия Ubisoft Montreal. А значит, "своих" надо подкормить зеленью и витаминами группы \$, чтоб не чахли и продолжали бороться! Поэтому пять миллионов пойдут на укрепление позиций Монреаля и Канады вообще в девелоперском бизнесе: в течение пяти лет число работников студии увеличится на две тысячи (сейчас их там всего-то тысяча), появится новое оборудование, а игровые блокбастеры поставят на поток. Первый вклад в Ubisoft Montreal будет сделан уже в марте, а последний цент переведет через три года. Какая бы судьба-злодейка не ждала "Юби", одно точно: основанное в 1997 году в Монреале подразделение будет жить. EA, ясно-понятно, в шоке: противник не только не рухнул, но и перебросил силы из Европы поближе, в соседнюю Канаду. Ахтунг, враг у ворот! - Bros.

## Ответная подача

История с покупкой издательством Take-Two Interactive эксклюзивных прав на использование в играх символики, атрибутики и статистики "Высшей бейсбольной лиги" продолжает набирать обороты. В прошлом номере мы сообщили о том, что представители Electronic Arts (кстати, именно EA начала первой скупать лицензии, связанные с популярными в США спортивными соревнованиями; сейчас под контролем EA находятся гонки NASCAR, американский футбол, и при этом жадные лапы североамериканцев тянутся еще и к баскетболу) в своих комментариях обозвали действия конкурента "выбрасыванием денег на ветер". Оказывается, вовсе не на ветер, а в самое яблочко. Теперь у Take-Two Interactive, как говаривал профессор Преображенский, есть "окончательная бумажка". В ней написано, что Major League Baseball Properties и Major

# Трое из Простоквашино В поисках Клада

«Трое из Простоквашино: В поисках Клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин

ждут не дожидаясь, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего Клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.

- Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
- Знакомые герои, сошедшие прямою со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мультфильма
- Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память

www.akella.com

М.Видео

©2005 "Akella"  
© Э.Н. Успенский  
© 2005 "Electronic Paradise"  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется  
иры с доставкой www.cdgames.ru  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua





И пусть EA к нам теперь сунутся!

League Baseball Advanced Media за энную сумму зеленых денежек (точная цена сделки держится сторонами в секрете) передают издательству право в гордом одиночестве распространять бейсбольные симуляторы для PC. С приставками дело обстоит хитрее. Виртуальный бейсбол позволено делать только Take-Two Interactive и тем, кто занимается производством приставок. Так и получается, что Electronic Arts остается с носом: на PC путь закрыт, а срочно придумывать свою собственную консоль — слишком дорогое удовольствие. Теперь вполне реален вариант с закрытием серии MVP Baseball 2005. — В.Ч.



И в наши дни издатели продолжают гнуть Супермена на части

После долгих споров, сомнений и обвинений компания Electronic Arts все-таки завершила покупку акции Ubisoft Entertainment S.A., о чем с радостью и объявила. Всего было приобретено 19,9% от общего числа акций, что составило 3,497,049 штук. На момент покупки цена одной акции составляла примерно \$27, всего EA потратилась на \$93,6 млн. — Д.К.

### Свершилось

Только-только стала появляться первая информация о съемках римейка "Супермена", а вездесущее издательство Electronic Arts поспешило нас обрадовать новостью о том, что в ее руках находятся все права на создание игры по мотивам еще не вышедшего фильма, а заодно и комиксов. Разработка кроссплатформенного проекта поручена студии EA Tiburon. Последняя отметилась созданием эпизодов сериала Madden NFL, а также симуляторами овалных гонок NASCAR. — В.Ч.

### Смерть можно остановить

Наш журнал уже сообщал о том, что Adventure Company приобрела права на производство игр по мотивам произведений Агаты Кристи. Первое творение Adventure Company будет основано на книге And Then There Were None (русский вариант — "Десять Неприят"). Девелоперы обещают точное воплощение событий, описанных в романе. Для тех, кто не читал, напомним: десять человек, которые в своей жизни совершили что-то такое, что лучше скрывать под покровом тайны, попадают в особняк на остров Shipwreck Island. По мере развития сюжетной линии, каждый из них открывает свою тайну, после чего умирает при загадочных об-

стоятельствах. Мы же примерим личину лодочника, который привез будущих покойников на остров. Спешим расстроить тех, кто обрадовался, подумав, что им достанется роль палача — этого не будет. Геймплей представляет собой классический квест, по ходу которого придется разгадать множество тайн, узнать некоторые вещи, которые остались за страницами книги. Основная задача бравого лодочника — понять мотив преступлений и, по возможности, определить настоящего виновного, чтобы тем самым уберечь хотя бы кого-нибудь от смерти. А заодно и о собственной жизни позаботиться. В продаже новый проект от Adventure Company должен появиться в конце этого года. — Д.К.

### Fallout 3 устами Тодда Ховарда

В июле (точнее выражаясь, двенадцатого числа, когда Bethesda выциганила свою долю радиоактивных осадков у представившейся Interplay) Тодд Ховард проглотил язык и велел проделывать то же самое всей команде разработчиков. Недавно обет молчания закончился, и исполнительный продюсер Fallout 3 дал интервью журналисту Mr. Teatime. Ничего путного он не сказал, но кое-что таки вернулось на круги своя. Игра все еще находится в стадии пре-продакшн и повзрослеет нескоро. Решаются кадровые и организационные вопросы: кто будет разрабатывать, как заманить создателей оригинала и на кого придется валить вину за провал проекта. Более того, Fallout 3 так и останется в забвении, пока не будут закончены основные работы над другим "Забвением" — The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Отсюда наш букмекерский прогноз: раньше 2006 года Bethesda за серьезную апокалиптическую деятельность не возьмется. И уж подавно до 2008 года радиоактивные осадки выпадать на наши седые головы не собираются.

Так и не сказав, когда же наступит ядерная зима, Тодд перевел разговор в другое русло. Ролевая жизнь случится после событий Fallout 2 и течь будет в непременно реальном времени (о пошаговых боях разработчики забыли по требованию финансового отдела компании). Герои собираются развиваться по законам SPECIAL, а в комплекте с игрой (хотя это бабушка надвое) будет поставляться традиционный набор инструментов для создания модов. Словом, вечная жизнь Fallout 3, каким бы гипертрофированным уродцем он не вышел (тут обычно пишут "мнение редакции может не совпа-

### Он дождался Fallout 3



Вот он какой, Тодд Ховард. Запомните этого человека. На всякий случай



# БОЙ С ТЕНЬЮ

СМОТРИТЕ ФИЛЬМ  
ПОКУПАЙТЕ ИГРУ  
С 17 МАРТА



ЦЕНТРАЛ  
ПАРТНЕРШИП

pc cdrom

«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму «Бой с Тенью». Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестких улицах, где его поджидают бывшие



соратники-бандиты и самые ярые соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.



## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм

[www.akella.com](http://www.akella.com)



**М.Видео**

Розничная продажа в магазинах  
фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"

© 2005 "Акелла"  
© 2005 ЗАО «Централ Партнершип»  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
законом. Доставка: [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095) 363-4614  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Арт из закрытого проекта Fallout 3 - Van Buren, так возможно бы выглядел вход в Junktown

дать с авторским" (но оно совпадает - прим. ред), обеспечена. Еще Тодд поклялся на дизайн-документе самой первой "Арены", что кроме Fallout и Oblivion (интересная игра слов?) его команда ни над чем не работает и не станет, ибо качество важнее количества. Почувствовав, что таких обещаний для изнуренной расставанием с Мессией публики мало, Ховард добавил, что вся Bethesda с ума сходит от великой RPG. И чтобы уж совсем подсластить горькую пилюлю грядущих бессонных лет и зим ожидания, сказал очень много ласковых слов фанатам и аудитории Fallout.

"Сдается мне, каждый геймер - большой любитель Fallout и готов лично перерезать мне глотку, если я подведу. То, что мы делаем, волнует всех и каждого. Bethesda в полной мере осознает рухнувшую на нее ответственность. Все эти восемь лет мы с горечью и сердечными коликами стояли в сторонке и смотрели, как преданных поклонников игры не понимают, не считаются с ними, не внемлют им. Мы призраками скитались по форумам, пытаюсь осознать, чего именно вы ждете от нового Fallout и что боитесь в нем увидеть. Кажется, мы знаем, как вдохнуть жизнь в не раз похороненную легенду".

Потом Тодда Ховарда спросили о его личных отношениях с серией Fallout. Ответ - как контрольный выстрел по сентиментальному фанату, для которого Fallout давно перестал быть игрой и превратился в символ.

"Fallout для меня - прежде всего, живой мир, в который хочется верить, потрясающие герои и персонажи, в правдоподобности которых не сомневаешься ни на секунду, и пьянящая свобода. В The Elder Scrolls нам приходилось жертвовать многим из этого, потому что невозможно оживить целый Тамриэль, империю, которая во много раз больше Матери-России. Но нам всегда хотелось попробовать. Поэтому будьте уверены: в Fallout 3, как и в отличном от предков Oblivion, мы сделаем упор на насыщенную атмосферу, проработанный мир и стремительный нелинейный сюжет".

Хорошие слова, Тодд. Вообще, мы тебе не завидуем. Десять лет разлуки с любимой игрой для фанатов - это как десять лет тюрьмы для невинно осужденных. После такого человек способен на все. Так что не подведи! В твоих же интересах... - переводили и перевирали - Bros.

## Геймеры предъявили обвинение EA

Чего мы ждем, покупая игру? Классной графики, занимательного сюжета, качественной техподдержки и справедливой цены. По мнению наших европейских братьев-геймеров, всего этого игрокам лишает контора под названием Electronic Arts. Коллектив протестую-





↑ Количество новостей, посвященных EA, исчерпало нашу художественную фантазию. Поэтому вот вам инициалы проклятых империалистов - и сделайте с ними что хотите!

Еще большее возмущение у бунтарей вызывают имперские амбиции боссов EA. У всех на слуху сделки по приобретению DICE, Ubisoft, Westwood и Origin Games (последние две компании были опосля ликвидированы покупателем - тут авторам приходится присоединиться к субъективному мнению европейцев, выкопать припасенные томагавки и выйти на тропу войны с погубителем родителей "Дюны" и "Ультимы"). Плюс покупка пятилетних прав на NFL и планы по поглощению ESPN - в секторе симуляторов грядет эра монополизма!

Клеймить позором империалистов! - таков лозунг инициативной группы. В смысле - плевать со всех форумов.

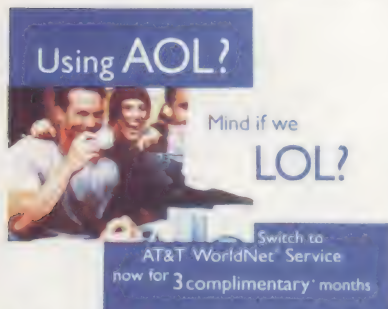
Словом, геймерам - как всегда, геймерово, а антимонопольным органам - инфа к размышлению. - Bros.

### Пожертвуйте лицо BioWare!

Нас всегда удручали физиономии героев конвейерных RPG от BioWare и Interplay, да будет ей царствие небесным. Упомянутым мордам лиц, на наш эстетский взгляд, не хватало правдоподобности и человечности. Вроде сияков под глазами, восхитительных юношеских прыщей и вторых негероических подбородков. BioWare наши мысли прочитала и обещала (в личном письме!) исправиться. Теперича любой верволк из Средней полосы, заполярный ледяной голем, гарлемский гоблин и австралийский хоббит могут стать лицами новых RPG. Кастинг уже ведется вовсю, и свои очаровательные физиономии вы, предварительно приложившись ими к сканеру, можете высылать на адрес BioWare. Интересно, как будут аргументировать "неподходящесть" тех или иных лиц? "Не суйтесь со свиным рылом?" Предвидим массу судебных исков от униженных оскорбленных национальных меньшинств. Вот у нас в России, по результатам последней переписи населения, 42 тысячи гоблинов. Представляете, если BioWare им откажет? Скандал, война! - Bros.



↑ Пластическая хирургия от BioWare воистину творит чудеса!



↑ Здравствуй, заокеанский друг. Пользуешься услугами AOL? Ты не против, если мы от души посмеемся?

всего-ничего - до двух лет тюрьмы. Потому что совершенное им преступление, по мнению служителей американской Фемиды, на большее не тянет: он продал спамерам клиентскую базу AOL за 1993 год, содержащую имена 30 млн. пользователей и принадлежащие им 92 млн. адресов электронной почты.

Также Джейсон обязан возместить нанесенный AOL ущерб в размере от \$200 тыс. до \$400 тыс. (сумма уточняется).

щих твердо убежден: EA занялась выпуском напичканного багами "сырья", превращающего нормальный игровой процесс в малоприятное бета-тестирование.

Еще большее возмущение у бунтарей вызывают имперские амбиции боссов EA. У всех на слуху сделки по приобретению DICE, Ubisoft, Westwood и Origin Games (последние две компании были

Смартерс был уволен из AOL в июне прошлого года после того, как воспользовался кодом доступа коллеги для того, чтобы украсть список клиентов компании из офиса в Далласе. Список он продал за \$28,000 некоему Шону Данэвею из Лас-Вегаса, который воспользовался им для рассылки спама, рекламирующего оффшорный игровой сайт. Этот список используется спамерами до сих пор. - HWNN

### Избранный

**FREE Unlimited Downloads - MP3Downloading.com** 100% LEGAL

Members Login Tech Support FAQ Reviews & Mentions Webmasters

**Download Music**

- Pop
- Rock
- R&B
- Hip-Hop
- R&B
- Classical
- Jazz
- Techno
- Blues
- Christian
- Country
- Heavy Metal
- Dance
- Latin
- World Music
- Metal
- Hard Rock
- International

**Download Movies**

- Action
- Adventure
- Comedy
- TV Series & Shows
- Adult (Adult Film)
- Classical
- Crime
- Drama
- Horror
- Science Fiction
- Western
- Pre-Silences
- Documentaries

**Download Games**

- Adventure
- Simulation
- Strategy
- Comedy
- Racing
- Sports

**Download Software**

- Anti-Virus
- Firewall
- Office Update
- Multimedia
- CD Burners
- Development

**Unlimited Music Downloads!**  
Wish you had the ability to download all of the music you ever wanted?

MP3Downloading gives you access to the most widely used music downloading software on the planet. Start searching and downloading music, movies, software and much, much more...

Over 240 million files - you get access to the largest file music network on the planet!

**UNLIMITED MUSIC DOWNLOADS**

View Demo Click Here To Join

Unlimited Downloads The Largest Network Burn your own CDs

↑ "Все легально на 100%". Пока дело не доходит до суда

Имя этого двадцативосьмилетнего французского учителя войдет в историю. Уже вошло. Ален Одоз (Alain Oddoz) был арестован 18 августа прошлого года в связи с расследованием деятельности файлообменного музыкального сайта France Barter. Алену, одному из 302 постоянных клиентов этого портала, было предъявлено обвинение в предоставлении доступа к 30 Гб музыкальных файлов.

Это первый приговор по делу о незаконном обмене файлами, вынесенный во Франции. Суд приговорил Одоза к штрафу в размере ~ 10,200, хотя первоначально судья потребовал ~ 28,366. Также учитель лишился всего компьютерного оборудования.

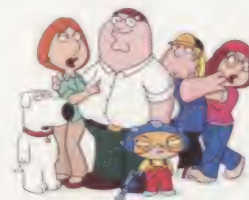
В последнее время представители европейской музыкальной индустрии активно таскают файлообменщиков по судам. В июне прошлого года первый немец был приговорен к штрафу 78,000 за "преступный" обмен песнями с помощью Kazaa.

Любопытно, что сразу после осуждения Одоза группа французских музыкантов и академиков решила выступить с призывом прекратить подобные преследования. В опубликованном в журнале *Nouvel Observateur* открытом письме они заявили, что "... уже восемь миллионов французов скачали музыку из интернета. Будучи не в состоянии им помешать, заправила музыкальной индустрии пытаются преследовать таких "пиратов" в судебном порядке. Конечно, все это очень плохо сказывается на бизнесе и творчестве. Цифровая революция не должна быть основана на поражении прав артистов и продюсеров, труд которых должен быть достоин защиты. Ведь существуют другие решения, основанные на новых схемах финансирования. Представители музыкального бизнеса не должны опускаться до судебных преследований отдельных лиц". - HWNN

### Грифины меняют хозяина

Случилось то, чего и следовало ожидать - Take-Two Interactive приватизировала права на разработку и издание игр по сюжету мультсериала *Family Guy* ("Гриффины"). Сделка между T2I и кинокомпанией Фох подписана, анонсирована и обжалованию не подлежит. Первые игрушки появятся в 2006 году сразу на множестве платформ.

Популярное мультяшное шоу о жизни "трудной" семьи Гриффинов вышло в свет в 1999 году и заняло



↑ Папа, мама, я - вместе дружная



достойное место среди всевозможных флинстонов и студебеккеров. Очередной американский картун-сезон стартует 1 мая. Вот такой будет праздник Труда...

Немногие сериалы почувствовали успех "второго явления". Если "Гриффинам" улыбнется удача, боссы Fox еще будут франшизу кусать, запродав до срока "золотую курочку". - Bros.

# ParaWorld подает признаки жизни



В чистом поле разбегаться не смогли, теперь ждут, когда придет тиранозавр с гаишниками

Спустя полтора года после анонса стратегии в реальном времени ParaWorld, издатель немецкого пошиба Sunflowers рапортует, что игра, хорошеющая с каждым днем, жива-здорова, и работа над ней не думала останавливаться. Разработку ведет студия с мелодичным названием Spieleentwicklungskombinat GmbH (сокращенно - SEK), на чьей совести уже лежит Wiggles/Diggles ("Тномы"). Напомним, что действие игры разворачивается в параллельной вселенной, населенной помимо людей доисторическими пресмыкающимися и прочими ящерами. Судя по скриншотам, в мире ParaWorld люди используют динозавров, которых обещается около полусотни видов, в качестве средства борьбы с инакомыслящими. В игре будет 20 игровых регионов, находящихся в пяти климатических зонах,



интуитивная менеджмент-система, неизменные ролевые элементы, одиночная кампания и три мультиплеерных режима. Релиз запланирован на конец этого года. Что ж, зима обещает быть жаркой. - О.Н.

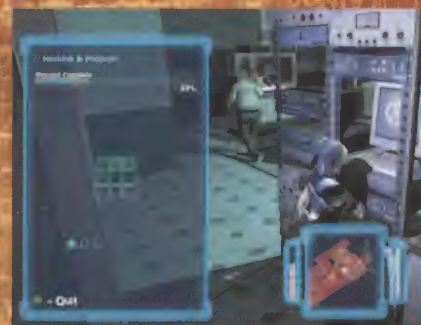


## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромные детализированные локации, кишящие чуткой охраной
- Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования



В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - перво-классный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...



- Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
- Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
- Зрелищная анимация и поражающая воображение графика

www.akella.com



© 2005 "Akella"  
© 2005 "Blue 52"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua





### Battlefront.com займется T-72: Balkans on Fire!

Издательство ИДДК заключило соглашение о сотрудничестве с Battlefront.com, Inc. Независимый "internet-based" паблишер и глава общества любителей варгеймов берется за издание и продвижение нового детища ИДДК/Crazy House на Западе.

Как признался соучредитель Battlefront.com Чарльз Мойлан (Charles Moylan), руководство его компании было просто потрясено глубиной и реалистичностью симуляции управления боевыми машинами, потрясающей графикой и физикой T-72: Balkans on Fire! Иными словами, ИДДК сделало "Фронту боевых действий" предложение, от которого было невозможно отказаться. Ведь как сказал все тот же Мейлан, "на дворе - время реалистичных, веселых и максимально детализованных танковых батальонов".



Высадке русских в Приштине посвящается

Напомним, T-72: Balkans on Fire! повествует об участии добровольческого танкового экипажа РА в гражданской войне в Югославии. К слову, бороздить балканскую землю можно будет не только "семьдесят вторым", но и не менее известными моделями отечественной бронетехники - Т-55А и Т-34-85.

Продажи игры будут осуществляться исключительно через почтовую рассылку (заказ с сайта www.battlefront.com). Международный релиз намечен на второй квартал этого года. - Bros.

### Эпоха спортивного эксклюзива



Пока еще не эксклюзивная, но надолго ли?

Electronic Arts не желает останавливаться на приобретении исключительных прав на американский футбол и овалы автогонки NASCAR (не забываем, что впереди маячит перспектива заполучить крупную рыбу в лице NBA). Теперь взгляд издательства упал на студенческий американский футбол. Если сделка состоится, то следующий эпизод сериала NCCA Football станет единственным симулятором, которому дозволено использовать официальную статистику и символику NCCA. - В.Ч.

### Локауту вопреки

Sports Interactive анонсировала продолжение хоккейного менеджера NHL: Eastside Hockey Manager. Реально несуществующий сезон 2005 в электронном виде появится летом этого года. Как и предыдущие части, Eastside Hockey Manager 2005 будет издавать компания SEGA Europe. Коротко о фичах:

- база данных оперирует данными по 32 тыс. игроков;
- каждого хоккеиста подробно описывает 50 характеристик;
- 15 мировых лиг и 3200 команд;
- расширенная система ведения переговоров;
- новые тренировочные лагеря;
- подконтрольность тренера, вплоть до увольнения;

- упрощенная и более удобная возня с составом команды;
- улучшенный поиск игроков;
- продвинутая система заключения контрактов;
- расширенные отчеты о состоянии дел команды и по каждому хоккеисту в отдельности;
- появится специальное окно, в котором показывают все перипетии очередного ледового побоища с участием вашей ледовой дружины. - В.Ч.

### Condemned - наследник дела "С.Т.Р.А.Х.А."



А нам, пожалуй, мясо с кровью...

Студия Monolith Productions решает продолжить тему "мрачных" шутеров, начатую многообещающим F.E.A.R. и объявляет о своем новом проекте Condemned, выходящим уже в этом году на наших любимых PC (хотя консоли тоже не забыты).

В пресс-релизе игру рассматривают не иначе как "психологический триллер от первого лица" с повышенным содержанием horror-атмосферы и "чернухи".

Игроку предлагают вжиться в образ агента ФБР Итана Томаса (Ethan Thomas), отлавливающего криминальных элементов, маньяков и серийных убийц для последующей передачи в руки закона. Для этой цели придется использовать как привычное для подобных игр огнестрельное оружие, так и различные медицинские приборы, приемы криминалистики.

Мотором для Condemned послужит движок, задействованный в F.E.A.R., что позволяет надеяться на реалистичную физическую модель, хитрый AI, а также высокий уровень картинки в целом.

Игру издает SEGA, выполняющая собственное обещание "повернуться лицом к PC". - О.Н.

### Все зло от игр



Как просто оклеветать, добрую и умную игру, которая правдиво передает жизнь простого населения Соединенных Штатов Америки. Кадр из Grand Theft Auto: San Andreas, обычная чернокожая девушка дарит букет ее друг - простой черный наркодиллер

Служитель американской Фемиды Джек Томпсон (Jack Thompson) с нескрываемым недовольством поведал общественности возмутительный факт: некий альтернативно одаренный гражданин США Дэвид Томпсон (неужели сын?!) восемнадцати лет отроду решил сыграть в GTA. Особенно не понравилось юристу то, что платформой для забавы молодой член общества выбрал не компьютер или, простите за грубость, консоль, а обычную улицу американского города.




Выглядело все примерно так: юный GTA-ман задержал патрульную машину, изъял оружие у сотрудника полиции, расстрелял всех находившихся в авто пассажиров, а затем решил немного покататься на освободившейся тачке.

Life is a video game. You've got to die sometime ("Жизнь - это видеоигра. Все равно когда-нибудь ты умрешь") - сообщил Дэвид следователям, когда они заинтересовались у него о мотивах.

Как вы догадываетесь, во всем опять винят игры. Ждем развития событий. - **О.Н.**


#### Telladar Chronicles: Decline подает признаки жизни

Вы еще помните украинско-подданную глобальную стратегию Telladar Chronicles: Decline? Нет? Срочно вспоминайте, нельзя же так обращаться с потенциальным "убийцей" Total War (хотя, согласны, сейчас таким  Уже давно больное сердце пробито. Ах...



"титлом" может похвастаться каждый второй стратегический проект). Как сообщает тандем Game Factory Interactive и Mind Link, практически завершены работы над основными игровыми концептами, а также внешний вид всех четырех рас. Художники засели за проработку ключевых персонажей, а моделлеры превращают зарисовки на бумаге в трехмерные игровые модели (на данный момент готово около половины). До чего же креативная атмосфера, должно быть, царит в офисе разработчиков! Мы ведь все очень, очень хотим приличную фэнтезийную стратегию масштабов Total War, разве нет? - **О.Н.**

#### "Бэтмен: Начало" - это не только интересное кино, но и...

Electronic Arts вознамерилась выпустить игры в до-весок ко всем ближайшим громким кинопремьерам, снятым по мотивам известных комиксов. К Супермену  "Я - ужас, летящий на крыльях ночи!.." Пардон, слова перепутал



# ИНТЕРНЕТ в центре Москвы

лучшие условия подключения к сети **RiNet-Центр**  
кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ

**ВЫДЕЛЕННЫЕ**  
с неограниченным трафиком  
**КАНАЛЫ от \$20!**

**БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ  
ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ**



подробности: [www.rinet.ru](http://www.rinet.ru) круглосуточно:  
**(095) 232-1730**  
**238-3922**

**в ответе за тех, кого подключили...**

**RINET**

Internet Service Provider



присоединился Бэтмен. Трехмерный Batman Begins должен появиться одновременно с выходом одноименной ленты, главную роль в которой сыграет Кристиан Бэйл. Вице-президент EA Partners Europe Франк Санье не скупится на лестные отзывы: "Кинотеатральный релиз "Бэтмен: Начало" должен стать главным открытием сезона летних развлечений. У нас богатый опыт по переносу блокбастеров, мы горим нетерпением выпустить эту игру на рынок. История Бэтмена насыщена стилем, драмой и действием – это три краеугольных элемента, которые определяют сущность нашей игры и помогают погрузить геймеров в самую гущу событий". Как говорится, себя не похвалишь... Главное, чтобы из данного начинания не получилась очередная "Женщина-кошка". - В.Ч.

#### GTA: San Andreas в правильном формате

Неужели появился свет в конце тоннеля? Если еще нет, то зажгите его там кто-нибудь. Понимаете, чувствуешь себя несколько дискомфортно, отдавая пухленькую стопочку кровно заработанных за игру на 5 компакт-дисках, в то время как дома ждет не дождет своего часа мощный DVD-привод тайваньского производства.



▲ А теперь айда на "Савеловский" за дивидишниками

Харя Кришне, что Take-Two решила выпускать ожидаемую всеми цивилизованными существами (при вокзальные бомжи не в счет) GTA: San Andreas строго на болванках формата DVD. Правда, оценить прогрессивную идею смогут лишь граждане европейских княжеств. В менее отсталых и бедных странах, как, например, в Соединенных Штатах, про такие шуточки и не слышали, наверное. Варвары, ей богу. - О.Н.



▲ Ум, честь и совесть нашей эпохи

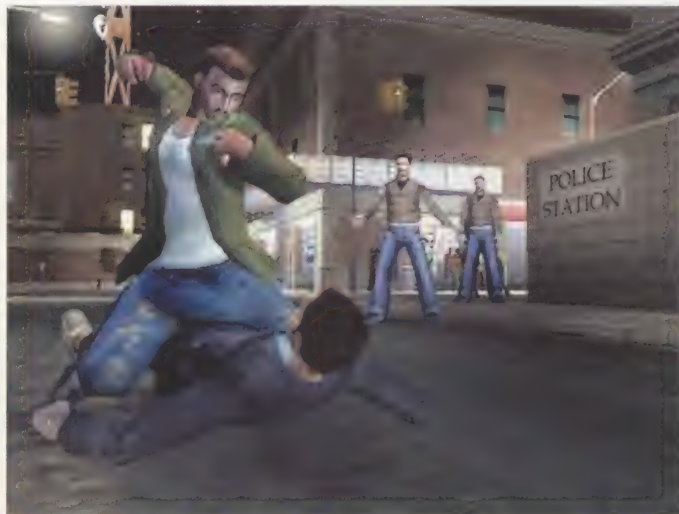
Стратегия "по понятиям" Рано или поздно, это должно было случиться. "Как же так? Живем в России, а игры про реальных пацанов еще не придумали!" – возмущался творческий коллектив отечественной студии VZlab. Повозмущались и приняли решение оную игру изготавить. Причем, жанр выбрали не самый "пацанский" – походовую стратегию. Хотя те же разработчики определяют будущий шедевр не иначе, как "романтический симулятор жизни настоящих братков". Зато временной период для игровых событий – начало 90-х – выбрали снайперски. Не убавить, не засунуть паяльник...

Игра будет рассказывать историю жизни некоего молодого гражданина, решившего встать на путь пря-

мой конкуренции правоохранительным органам. Отсюда вытекает и образ жизни/добычи хлеба главного героя: рэкет, шантаж, ограбления и заказные убийства. Поначалу, конечно, вам никто не закажет губернаторов и воров в законе, потому как начнете игру простым пареньком в спортивном костюме, щелкающим семечки в подъезде. По мере прокачки, игрок соберет банду единомышленников-рецидивистов, научится "покупать" доблестных сотрудников УВД, а так же устранять особо злобных конкурентов. Все это нашим гражданам, думается, знакомо из соответствующих фильмов и книг.

"Братки", по уверениям разработчиков, на какую-либо реалистичность не претендуют, даже наоборот: "некоторые игровые сюжеты почти фантастичны, или даже лежат за гранью фантастики" – сообщает пресс-релиз. "Не пресс" релиз ожидается во II квартале этого года. - О.Н.

#### Приставочные гости



▲ В мире NARC правят мир, дружба и братство

ZOO Digital Publishing собирается перенести на PC два приставочных продукта. Первым по счету идет NARC от Midway Games – экшн, повествующий о нелегком труде сотрудников отдела по борьбе с незаконным оборотом наркотиков. Игра обещает пожаловать к нам 1 июня сего года. Второй объект для портирования – футуристическая аркадная гонка Powerdrome от ныне покойной Argonaut Games. Дата релиза назначена на 1 июля текущего года. - В.Ч.

#### Перезагрузка спецназа

Похоже, начинание Valve Software заразило и других американских разработчиков. Вслед за командой Гейба Ньювелла, процессом омолаживания бывлых хи-

▲ Картинка у "перезагрузки" будет примерно такой. Хотя текстуры, конечно, перерисуют





тов займется NovaLogic. Нетрудно догадаться, что пластическую операцию предстоит перенести первой части Delta Force 1998 года выпуска. Римейк базируется на обновленном движке Joint Operations и откликается на имя Delta Force: Reloaded (и никаких "Матриц"). Помимо старых локаций, этой весной мы увидим несколько новых уровней, 20 мультиплеерных карт (ожидается поддержка до 32 человек и 5 способов времяпровождения: Deathmatch, King of the Hill, Team King of the Hill, Team Deathmatch и Capture the Flag) и 25 локаций, предназначенных для совместно прохождения в кооперативном режиме. - В.Ч.

### К сожалению, день рождения только раз

12 февраля, красный день календаря. Именно в эту февральскую дату пять лет назад на свет появился проект The Sims - любимец женщин и непревзойденный "симулятор" жизни от Уилла Райта. В честь столь знаменательного события издательство Electronic Arts выпустило специальный пресс-релиз, из которого можно узнать следующие интересные факты:

- первая часть в течение четырех лет не покидала тройку самых продаваемых в США игр;

- совокупный тираж сериала перевалил за отметку в 52 млн. экз. Причем 16 млн. пришлось на оригинальную игру, а все остальное между собой поделили многочисленные аддоны и The Sims 2;

- "Симсы" переведены на 17 языков, среди которых нашлось место Великому и Могучему;

- примерно 60 процентов людей, купивших The Sims, являются

представительницами слабого пола в возрасте от 14 до 19 лет;

- сериал стал рекорсменом по количеству вышедших аддонов. Разработчиками было создано аж семь дополнений для Sims. - В.Ч.

### Из жизни троллей

Ubisoft приручила молодых троллей-кислотников. Бедные животные будут в поте своих очаровательных мордашек возделывать плантации "рынка развлечений для самых маленьких". Зная капиталистические замашки героических французов, предположим, что из лицензии на Trollz будут выжаты все соки, а самих мультв оброчат с правообладателями рабскими кандалами и заставят кровью подписать контракт о долгосрочном сотрудничестве. Надсмотрщиком над зелеными крепостными назначена компания DIC Entertainment. Ждем бестолковые аркады, выходящие с интервалом в полгода и снабженные коробочными прелестями: книжечками для детишек наших меньших, плюшевыми куклами героев и комиксами. И хотя пока на официальном сайте Ubisoft нет никакой наскальной живописи об игре, будьте уверены: выход не за лесами. Только надо ли оно вам, если учесть, что такие проекты, как правило, делаются а) впопыхах; б) на коленке; в) в перерывах между лекциями; г) а может быть и того хуже - во время перемен между уроками? Чу, оградите своих детей от плотоядной западной культуры! - Bros.



На самом деле тролли выглядят так. Просто у Толкиена был дурной иллюстратор

Из всей серии The Sims только Sims Online потерпела неудачу



## ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО

- удобная и надежная связь

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

### ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России

- или 130 минут разговора с Израилем

- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией

- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт-Петербург

Россия, 196105, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

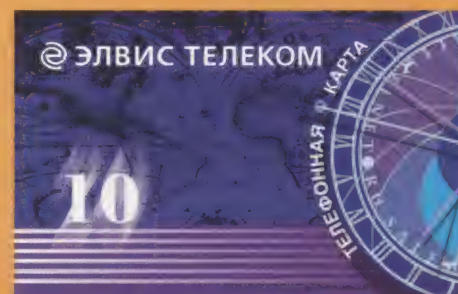
тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru



Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают справочно-информационные услуги (справочная двух столиц, анекдоты, городские)



## Diablo 3? Пока только слухи



Билл Ропер: ну-ну, держайте, Diablo вас поберет, а у меня свой Flagship

Игровой интернет-ресурс EvilAvatar предполагает, что в данный момент сотрудники студии Blizzard North собираются засесть за возведение третьей части легендарной Diablo. Догадки базируются на информации, опубликованной на страничке [www.blizzard.com/jobopp/bn-lead-game-designer.shtml](http://www.blizzard.com/jobopp/bn-lead-game-designer.shtml). Разработчики разместили на ней список из четырех вакансий. Компании необходим технический художник, специализирующийся на прорисовке игрового окружения, аниматор трехмерных персонажей, программист утилит и отчетных файлов, а также ведущий игровой дизайнер, который бы смог взвалить на свои плечи руководство неким проектом класса AAA. Если таковой сыщется, то под его началом окажется команда, работавшая ранее над созданием первой и второй части Diablo. - В.Ч.

## Все - на подъем калифорнийщины!

“Путь к хлебу лежит через зрелища!” - решил самый сильный дядька и по совместительству губернатор Калифорнии некто А.Ш. Калифорнийцы обяваны полюбить родное сельское хозяйство! В этом им поможет очередной онлайн-вариант игры “О, счастливчик!”. Spin to Win - элемент комплексной маркетинговой программы Калифорнийского департамента продовольствия и сельского хозяйства. Задача проекта - в развлекательной форме разъяснить “городским”, что почем в одном из важнейших секторов региональной экономики.

Бабушки и дедушки, к Терминатору ваши пенсии! Давайте лучше сыгранем!



Гражданочка, а пройдемте-ка в наш колхоз!

Игра содержит 87 вопросов типа “Чем персик отличается от нектарина?”. Разумеется, правильный ответ - “d”, то есть волосатостью на генном уровне. Многие варианты ответов вызывают серьезные подозрения относительно автора Spin to Win: “Arnold who?”, “I’ll be back” или “The Agrigator”.

Сразу скажем: миллионных выигрышей не предполагается. Зато можно обзавестись взаправдашними фермерскими теннисками (странно, у нас-то вроде теннис - спорт президентский) и продуктовыми (набитыми виноградом, птицей, вином и пшеницей) корзинами.

Тех, кому не до интернета (видимо, самих фермеров), будут дожимать через кинематограф. Самые зрелищные моменты губернаторской деятельности А.Ш. лягут в основу блокбастеров “Железный колхозник: Битва за урожай” и “Кубанские казаки 2: Командировка в Сакраменто”. - Bros.

## Чисто партийный подход



Пустыня - зона свободная от политики!

Наверное, многие читатели слышали о том, что христианские и правозащитные организации время от времени пишат (и правильно делают!) рецензии на отдельные компьютерные игры, осуждают их за пропаганду насилия и т.п.

Сторонники идей Великого Кормчего отныне не держатся особняком и дают свою оценку творчеству разработчиков. С точки зрения, как вы понимаете, маоистского варианта философии социализма. Одной из первых жертв сторонников партийного подхода к анализу природы видеоигр пали обе части Fallout. Серия с честью выдержала испытание. Особенно автору обзора понравилась многовариантность прохождения игрушек, которая много ближе духу маоизма, чем линейность того же Myst. Как известно, к социализму ведут множество путей и множество путей являются ложными. Fallout, как нельзя лучше, способствует пониманию этого.

Несомненно, политический подход к компьютерным играм - вещь неплохая. Только не надо усердствовать - мы все уже прикупили защитные фильтры, потому как гольную политику не хаваем! И еще, оч. хоч. узнать, а как уважаемый автор маоистского обзора расценивает тот факт, что по сюжету Fallout именно Китай начал ядерную войну? - Bros.



## А если это любовь?



ВСТ: пока мы едины...

14 февраля, в день св. Валентина, под сенью муз и снайперским обстрелом купидонов был заключен союз между Burut Creative Team и компанией "Акелла". Андрей Батанов, ведущий продюсер и брачный свидетель "Акеллы", сообщил общественности сразу после обряда: "Мы очень рады, что в будущем нам предстоит разрабатывать игры вместе с талантливыми соотечественниками из ВСТ. Мы надеемся, что наше сотрудничество будет очень плодотворным и вместе мы порадуем российских и зарубежных геймеров совместными проектами отменного качества".

Свидетель с другой стороны, исполнительный директор Burut Creative Team Владимир Николаев, в ответ заявил: "Данное соглашение открывает перед нашими компаниями новые перспективы. Наш опыт в разработке ролевых серий и сильные издательские позиции компании "Акелла" на внутренних и внешних рынках позволят нам добиться совместного успеха".

Что сказать... Взались радовать и добиваться успехов - радуйтесь и добивайте. А уж надеяться - это наш удел. К тому же говорят, вы, господа, там какой-то масштабный проект анонсировали? Ролевой? Златые горы обещает? Мы жаждем подробностей! - Bros.

## Серп и Молот без Рабочего и Колхозницы



ННВД! Всем выйти из Сумрака!

Nival Interactive, радуя игроков все новыми и новыми "отличниками" игровой подготовки, анонсирует проект с патриотичным названием "Серп и Молот", создаваемый тандемом продюсерского отделения "Нивал" и командой-новичком Novik Co.

Игра представляет собой тактическую ролевую стратегию в полюбившемся, как можно заметить, не только игрокам мире Silent Storm. Движок, кстати, прибыл тоже прямиком из тех краев, что накладывает свои особенности на будущую игру.

Действие "Серпа и Молота" разворачивается весной 1949 в англо-американском секторе оккупации на территории побежденной Германии. Игроку предложат почетную роль советского диверсанта, ввязавшегося в дипломатическую и шпионскую "игру" спецслужб стран-победительниц. В итоге от действий бравого разведчика с коммунистическими мировоззрениями будет зависеть, случится ли Третья мировая война, или все-таки не случится. - О.Н.

## Передайте через судебного пристава деньги ЕА

Electronic Arts, эксплуатирующая своих программистов и дизайнеров так, что и КПД получается высокий, и зарплата выдается только по праздникам, не так давно попала в зал суда с целью, понятное дело, восстановления справедливости. Дабы оправдаться, ЕА приводила избранные статьи из законодательного кодекса штата Арнольдфорнии, причем не без успеха.

Но сегодня история получает продолжение: на своего работодателя подает в суд Сан-Матео скромный программист Линдер Хэсти (Leander Hasty) с требованием выплатить ему заслуженные сверхурочные и возместить нанесенный моральный (а, возможно, и физический) вред. Но дело в том, что согласно вышеупомянутому кодексу, ЕА имеет право не платить денежки за "дополнительное время", если труд интеллектуальный и креативный. Однако особо одаренные адвокаты Линдера настаивают на том, что работа программиста вовсе не интеллектуальная или креативная. Любопытно, к каким видам деятельности они ее причисляют? - О.Н.

## Таки да 2 и 1 С



Графина, конечно, вгоняет в ступор

Отечественный издательский монстр "1С", недавно отправивший в печать Rome: Total War, подписал договор с Magitech Corporation об издании на родине слонов и обуревающих "Медведей" стратегической поделки Takeda 2, шепотом претендующей на лавры серии Total War. Тематика игры тоже характерная: средневековая Япония. Игроку дают роль феодала, которому приспичило заполучить титул сегуна - верховного пахана страны. Игровой процесс фактически идентичен угадайте-какой-игре: на "глобальной" карте игрок строит дипломатические отношения, перегоняет глиняные горшки производства дедушки самы Рая из одной провинции в другую (таким образом поднимая экономику на оккупированных территориях), а также накапливать боевой потенциал. Схватки между армиями



В этой картинке есть и доля труда м-ра Хэсти



неправильно мыслящих японцев и вашей происходят на локальных картах в режиме реального времени. - **О.Н.**

### Act of War: Direct Action среди родных осин



Им просто захотелось полетать

Набирающая обороты Game Factory Interactive сообщила о заключении договора с компанией Atari об издательстве на просторах России и СНГ многообещающей RTS Act of War: Direct Action (призванной занять тепленькое место C&C: Generals). В игре ожидаются потрясающе реалистичные схватки с террористами обыкновенными в городах разрушенных, а также возможность покомандовать "стелсами", посылающими на головы неверных гуманитарную помощь, отрядами миротворцев, антитеррористическими группами и прочей фауной.



Очень занятен тот факт, что к работе над игрой был привлечен Дэйл Браун (Dale Brown), автор нескольких технотриллеров, разошедшихся солидными тиражами. Наверное поэтому действие будет подаваться как репортаж заправского репортера BBC со всеми атрибутами вроде внутримиссионных скриптовых сцен. Релиз намечен на апрель сего года. - **О.Н.**

### News Corp - наиболее вероятный покупатель Eidos

Британский сайт gamesindustry.biz сообщил, что наша любо-дорогая компания Eidos Interactive готовится войти в состав Rupert Murdoch's News Corporation. Довольно неожиданная новость, учитывая, что покровитель всей Thief и Commandos до сих пор ведет переговоры сразу с несколькими претендентами на ее активы. Тем не менее, информированные источники gamesindustry.biz уверены: покупателем станет именно корпорация Руперта Мэрдока. Причина выбора Eidos лежит на поверхности: в отличие от конкурентов-публишеров, медиаагентство не собирается дробить свое приобрете-



Eidos даже сделки заключает в stealth-режиме

ние на более мелкие фирмы. Словом, речь пойдет о смелых вывески в обмен на инвестиции. - **Bros.**

### Игроделы избегают Голливуд

Пока отечественные издатели расхватывают лицензии на игроизацию сюжетов кинокартин, их западные коллеги предпочитают обходить стороной свою "фабрику грез". Такой вывод следует из материала, опубликованного в одном из последних выпусков New York Times. Лейтмотив статьи прост, как слоган известной рекламы о разнополезности кисломолочных продуктов. Далеко не всякая кассовая картина обязательно станет успешной видеоигрой ("Мумия", "Терминатор 3"... нужно продолжать?). Поскольку инвестировать в развлечение - занятие крайне рискованное, заправилы издательского бизнеса предпочитают раз пятнадцать подумать, прежде чем начать переговоры о покупке прав на разработку и издание игры по мотивам очередного блокбастера.

Вполне возможно, что тенденция, о которой пишет NYT, действительно имеет место быть: мы не располагаем статистикой продаж голливудских лицензий. Расстраивает другое - смещение акцентов в вопросе о провальности некоторых игр на якобы существующую заведомую бесперспективность для игроизации отдельных категорий вполне интересных для публики кинофильмов.

Нам ближе другая блуждающая по просторам Сети точка зрения. Ее авторы считают, что для успеха игрового воплощения фильма важно не дословно копировать его сюжет, но предложить игроку оригинальный продукт по мотивам первоисточника. - **Bros.**

### Утечка мозгов

Горе в стране восходящего солнца! Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi) оставил своего сегуна и перешел на службу в дом Microsoft. Прародитель Final Fantasy (мировые продажи - 60 млн. копий!) решил связать свое Дао с Хэящиком Пандоры.

Смена лагеря не повлечет смены профессии. Сакагучи-сан будет отвечать за разработку сразу двух ролевых проектов. Названия проектов и ориентировочные даты их релизов пока сокрыты вафуку секретности. - **Bros.**



Братья Марио: успешны в киношном, игровом и жилищно-коммунальном бизнесе





# CALL OF DUTY

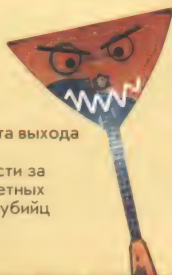
## ВТОРОЙ ФРОНТ





# Квартальный план

- 1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
- 2 Редакция не несет ответственности за последствия нападения инопланетных стеллеров, нашествия балалаек-убийц и перенос сроков релизов.



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.



Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.



Энтузиасты, которые в наш суровый век делают стильные рисованные квесты — это прекрасно. Энтузиасты, которые объявляют о возможных сроках выхода игры раньше, чем находят издателя, — это достойно уважения. Мы верим, что на этот раз Pendulo Studios будет вознаграждена не только любовью геймеров, но и твердой валютой.

## ACTION

Игра	Издатель	Когда
DOOM 3: Resurrection of Evil	Activision	4 марта
Cold Fear	Ubisoft	4 марта
Close Combat: First to Fight	Take 2, Софт Клаб	8 марта
Brothers in Arms	Ubisoft, Бука	11 марта
Driv3r	Atari	14 марта
Stolen	Hip Games, Акелла	15 марта
Elite Warriors: Vietnam	Destineer	15 марта
Pariah	Groove, Руссобит-М	21 марта
Battlefield 2	EA, Софт Клаб	21 марта
Nemesis Strike	Hip Games	21 марта
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft, GFI	1 апреля
SWAT: Urban Justice	VU Games	3 апреля
Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth	Bethesda	14 апреля
Team Fortress 2	VU Games	Май
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World	Май
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Весна



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Dungeon Lords



Sudeki



Runaway 2



Irth Online



## STRATEGY

Imperial Glory	Eidos, Новый Диск	3 марта
ER	VU Games, Руссобит-М	8 марта
Act of War: Direct Action	Atari	14 марта
The Sims 2: University	EA, Софт Клаб	15 марта
Dragonshard	Atari	22 марта
Stronghold 2	Take 2, 1C	28 марта
Empire Earth 2	VU Games, Софт Клаб	10 апреля
Казачи 2: Наполеоновские войны	GSC World	Апрель
Deep Sea Tycoon	GMX Media	25 мая
Singles 2: Triple Trouble	Deep Silver	Май

## SIMULATION - SPORTS

MVP Baseball 2005	Electronic Arts	1 марта
Silent Hunter 3	Ubisoft, 1C	18 марта
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda	14 апреля
Chaos League: Sudden Death	Digital Jesters	Май
Championship Manager 5	Eidos	Май

## RPG - ADVENTURE

Bard's Tale	Ubisoft, 1C	1 марта
Dungeon Lords	DreamCatcher, 1C	28 апреля
Sacred Underworld	Ascaron	Апрель
Dungeon Siege 2	Microsoft	15 мая
Sudeki	ZOO Digital	25 мая
Still Life	MC2-Microids	Весна
Runaway 2	Pendulo	Весна

## ONLINE

Asheron's Call 2: Legions	Turbine	18 апреля
Guild Wars	NCSOFT	28 апреля
Irth Online	Magic Hat	Весна



# Наши

## РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
	World of Warcraft	MMORPG	Софт Клуб	8.7	23 ноября 2004
	Rome: Total War	Стратегия	1C	8.4	22 сентября 2004
Scrapland: Хроники Химеры	American McGee's Scrapland	TPS	Акелла	8.7	4 ноября 2004
Massive Assault: Расцвет Лиги	Domination	TBS	Акелла	N/A	Мировая премьера
	The Punisher	TPS	GFI/Руссобит-М	см. в номере	18 января 2005
Возвращение на таинственный остров	Return to Mysterious Island	Квест	GFI/Руссобит-М	7.2	3 ноября 2004
Стражи времени	Sentinels: Descendants in Time	Квест	GFI/Руссобит-М	см. в номере	14 декабря 2004
Альфа: Антитеррор		Tactics	GFI/Руссобит-М	см. в номере	Мировая премьера
Честь и доблесть	Strength and Honour	Стратегия	1C	N/A	15 декабря 2004
Группа "Альфа-Ноль"	Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	FPS	1C	4.3	27 августа 2004
Гнев Ангелов	Shade: Wrath of Angels	TPS	1C	см. в номере	1 октября 2004
	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	TPS	Новый Диск	см. в номере	Мировая премьера
Спартак: Футбольный менеджер	Anstoss 4 Edition 03/04	Менеджер	Акелла	N/A	17 октября 2003

## ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Бой с тенью		Файтинг	Акелла	17 марта	Мировая премьера
Готика 2: Ночь Ворона	Gothic 2: Die Nacht des Raben	RPG	Акелла	Март	21 августа 2003
The Fall: Последние дни мира	The Fall: Last Days of Gaya	RPG	Руссобит-М	Март	15 ноября 2004
Адреналин-шоу		Автосим	1C	Март	Мировая премьера
	Metalheart: Replicants Rampage	RPG	Акелла	Март	Мировая премьера
Postal 2: Шторм Живот		FPS	Акелла	Март	Мировая премьера
	Bet On Soldier	FPS	Бука	Март	Мировая премьера
Веллан		FPS	Бука	Апрель	Мировая премьера
Сталинные монстры		Варгейм	Бука	Апрель	Мировая премьера
Москва на колесах		Автосим	Бука	Апрель	Мировая премьера
Ночной Дозор		RPG/Tactics	1C	Весна	Мировая премьера
Периметр: Завет Императора		RTS	1C	Весна	Мировая премьера
Одиссея капитана Блада		Action\Adventure	1C	Весна	Мировая премьера
Мор. Утопия		Action\Adventure	Бука	Весна	Мировая премьера
Parkan II		Space Sim	1C	Весна	Мировая премьера



World of Warcraft.  
Ревью в номере  
12 (91) 2004

Ну и, разумеется, никуда не деться главный конек любой MMORPG - живое общение. Станцевать с гномом на столе в таверне, поаплодировать победителю особенно крутого моба, поторгаться с продавцом - этих моментов (которые здорово разнообразят скучноватый процесс вкалывания ради денег и экспы) никогда не будет в оффлайн-играх.

## ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. ФЕВРАЛЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

CD

Альфа: Антитеррор (GFI/Руссобит-М)  
Принц Персии 2. Схватка с судьбой (Акелла)  
DOOM 3 (1C)  
Street Racing Syndicate (GFI/Руссобит-М)  
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (Новый Диск)  
FlatOut (Бука)  
True Crime: Streets of L.A. (1C)  
Александр (GSC World)  
Карибский кризис (1C)  
Готика 2 (Акелла)

DVD

Need for Speed Underground 2 (Софт Клуб)  
Принц Персии 2. Схватка с судьбой (Акелла)  
Альфа: Антитеррор (GFI/Руссобит-М)  
Sims 2 (Софт Клуб)  
Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth (Софт Клуб)  
Half-Life 2 (Софт Клуб)  
World of Warcraft (Софт Клуб)  
Золотая серия: Герои Меча и Магии (Бука)  
Full Spectrum Warrior (GFI/Руссобит-М)  
UEFA Champions League 2004-2005 (Софт Клуб)

American McGee's  
Scrapland. Ревью  
в номере 12 (91) 2004



В игре можно потеряться с первых же наносекунд. Никогда раньше нам не приходилось вживаться в роль чего-либо, напоминающего отливающего антифризной синевой терминатора по имени D-Trifus, обладателя широкой кевларовой улыбки и туго завитых в косичку проводов на голове.

Населенная роботами космическая станция Chimera встречает нас сводом правил, традиций и устоев настолько абсурдных, что так и хочется взять сценариста за рукав и изучить паспорт: не значится ли в нем фамилия, скажем, Шекли. Действительно, наследие великого фантаста дало о себе знать - чего только стоит одна победа над смертью. Костлявая не вызывает на "Химере" ничего кроме улыбки, ведь Великая База Данных (Great Database) содержит резервную копию любого робота.

Return to Mysterious Island.  
Ревью в номере 12 (91) 2004



Остров и сопредельные территории изначально кажутся огромными. Но в самом скором времени, когда вы с Минной в десятый раз побежите к озеру за очередной порцией питьевой воды и кусочком глины, на пляж к костру, или в гранитный дом Немо за селитрой, ориентироваться в локациях становится гораздо проще. Надоест эта осведомленность не успеет: основательное прохождение игры занимает не так много времени (основательность заключается в том, что вы совершите максимальное количество возможных в игре действий). За каждую находку или новый подход к решению задания начисляются очки. Такая система ориентирована, прежде всего, на многократное прохождение игры. Хотя сомневаюсь, что кому-то захочется проходить Return to Mysterious Island больше одного раза. Финальное задание полностью соответствует духу игры: имеется два возможных решения, оба - достаточно оригинальны, интересны, и переплетаются с книгой Верна, заключительный же ролик - один и тот же.



# Area 51

Жанр FPS Издатель Midway Games Разработчик Midway Games Austin  
Дата выхода II квартал 2005 Сайт [www.area51-game.com](http://www.area51-game.com)

Приятно осознавать, что разработчики вновь поворачиваются правильным местом к нашим обожаемым компьютерам. Вот и Midway Games, доселе промышлявшая исключительно на консольной ниве, клепая сомнительного вида гонки с файтингами, в последнее время проявляет все больший интерес к правильной платформе. В частности, наконец-то прояснилась судьба экшна Area 51, предназначавшегося ранее исключительно для приставок. Да, игра, разрабатываемая Midway Games Austin, все-таки выйдет на PC, и состоится это замечательное событие примерно в апреле сего года.

Что есть Area 51? А есть это прелюбопытнейший шутер со stealth-вкраплениями, родоначальником которого послужил аркадный тир-автомат из glamorous 80-х. Почти десять лет назад, правда, его уже переносили на PC, но вряд ли кто сейчас помнит это. Так вот, ностальгирующим читателям просьба обратить на сей проект особое внимание.

Сюжет замешан на инциденте, случившемся на мифической базе "Зона 51", одно название которой заставляет подпрыгивать на стуле поклонников политических заговоров и прочих "секретных материалов". В один прекрасный день с "зоны" приходит сообщение от тружеников: "Нас атаковали, пришлите помощь, гонорары и еду". В довершение предыдущей беды, система безопасности заблокировала выходы, и выбраться с засекреченного военного объекта у персонала нет никакой возможности. Военное руководство страны просьбу удовлетворяет и засылает... нет, казаки в другом разделе... отряд спецназа во главе с асом химических наук Итаном Коулом. В ходе оператив-

Очень, очень нехорошие мысли сейчас творятся в голове обладателя такой замечательной винтовочки



Я дико извиняюсь, что помешал, но вынужден вас всех уничтожить. Вы не против?

но-розыскных мероприятий группа Коула узнает все правды и неправды скрытой истории американского народа, связанной с падением НЛО в Розвелле, высадкой на Луну, убийством Кеннеди и далее по учебнику.

Озвучивать Итана собирается актер Дэвид Духовны, знакомый всем нам по упоминавшемуся выше телесериалу, а также по недокомедии "Эволюция", которую Дэвид считает "серьезным фильмом". Кроме того, в озвучивание персонажей (не ручаемся, что они будут человеческого происхождения) вовлечен мастер эпатажа Мэрлин Мэнсон. В качестве бонуса владельцам PC обещаны более качественная графика и сцены, не вошедшие в консольную версию. Кроме крепкого "сингла", в комплекте будет поставляться мультиплеер на 16 человек. Вроде бы, выглядит аппетитно. - О.Н.

Спецназ присутствует. Монстры присутствуют. Крови тоже не жалели. По-домашнему как-то



# Kogood

Жанр Аркада Издатель Не известен Разработчик Arjalos  
Дата выхода II квартал 2005

Ни для кого не секрет, что на PC классический жанр платформеров медленно, но верно правит к закату. Компания Arjalos спешит исправить это досадное недоразумение, анонсировав проект Kogood. Особых фортепей от сюжета ждать не следует. Разработчики предлагают нам влезть в шкуру некоего Когуда и спасти его даму сердца, похищенную, разумеется, самой злой на свете ведьмой. Действие развернется на различных типах локаций, среди городов, лесов, полей и рек, на территории которых спрятаны еда, оружие и магические ключи. Релиз состоится нынешней весной. - В.Ч.





Наступила весна, время любви и подарков любимым.  
А где еще покупать Hi-tech подарки, как не в крупнейшем  
в Европе КОМПЬЮТЕРНОМ ГИПЕРМАРКЕТЕ "САНРАЙЗ-ПРО"  
на Станколите. Ведь именно у нас Вас ждет самый широкий  
выбор компьютерных и цифровых товаров на самых  
выгодных условиях.

## ПОЧЕМУ НУЖНО ПОКУПАТЬ У НАС?!

### НИЗКИЕ ЦЕНЫ

Мы гарантируем максимально низкие цены на компьютеры, комплектующие, оргтехнику и фото-видео технику, т.к. поставляем товары непосредственно от производителя, а сочетание принципов "cash & carry" и интерфейса интернет-магазина, позволяет обеспечить минимальные издержки при продаже.

### СЕРВИС

Время ожидания при комплектовании заказа не превышает 10 минут. Сборка и тестирование в присутствии заказчика, модернизация, гарантийное и послегарантийное обслуживание. Бесплатная парковка на 1000 машиномест. Возможность доставки товара заказчику. MONEY-BACK - возврат денег за проданный товар без объяснения причин возврата.\*

\* - список условий и товаров, по которым возможен возврат, смотрите на сайте гипермаркета.

### ВЫСТАВКА "БРЕНДОВ"

В нашем гипермаркете открылась постоянно-действующая выставка продукции известных производителей. Вы можете ознакомиться с новинками мировых "брендов" и купить их через терминал гипермаркета расположенный здесь же.

### ГИБКОСТЬ

Мы работаем с любыми клиентами по всем направлениям продаж и обслуживания: с организациями - по безналичному расчету в корпоративном зале, с покупателями компьютерных аксессуаров - в зале "cash & carry", с розничными покупателями - в зале терминалов, с заказчиками персональных конфигураций - в зале сборки и сервис-центре, с оптовиками - в оптовом отделе. Мы принимаем к оплате рубли по курсу ЦБ РФ или доллары, через операционную кассу банка. Кроме того, все покупатели могут заказать товар через Интернет, сделать предварительный заказ, и даже оплатить заказ при помощи Webmoney.

### СКОРАЯ ПОМОЩЬ

Мы готовы предоставить всем нашим клиентам услугу СКОРОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПОМОЩИ. Вам нужно только позвонить, и наш специалист придет к Вам для решения проблемы с вашей компьютерной системой.

### УСЛОВИЯ ПОКУПКИ

Более 140 терминалов для заказа в розничном и корпоративном залах, обширный многосекционный склад - позволяют обслуживать одновременно до 110 человек и более 3000 покупателей в день. К услугам покупателей более 3500 наименований компьютерных и цифровых товаров. При этом гипермаркет работает без выходных и КРУГЛОСУТОЧНО (Вс., Пн. до 20.00). Заказ можно делать через Интернет в режиме on-line, и даже со своего ноутбука через бесплатный беспроводной доступ на территории гипермаркета или в расположенном у входа кафе. А обладатели Карты постоянного покупателя получают скидки на покупки и могут даже резервировать товар.

# "САНРАЙЗ-ПРО" КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГИПЕРМАРКЕТ

Гарантия низких цен,  
новый метод торговли

м. Савеловская, беспл. марш. такси от м. Алексеевская  
ул. Складочная, д. 1, стр. 1, к. 4  
Тел. (095) 542-8070,  
507-6715 (Скорая помощь)  
e-mail: pro@sunrise.ru

СРАВНИТЕ ЦЕНЫ С НАШИМИ  
**WWW.PRO.SUNRISE.RU**





# НИЧЕГО ЛИЧНОГО, ТОЛЬКО БИЗНЕС

**Л**етом 2002 года чешская компания Illusion Softworks выпустила замечательную игру Mafia, которая в крайне занимательной форме отразила бытие мафиозной семьи. Братья-славяне не скрывали, что идея создания этого продукта возникла у них под воздействием ряда фильмов, повествующих о проникновении сицилийской “Коза ностры” в США. Причем ключевым из них стал “Крестный отец” Paramount Pictures. В свое время наша редакция дотошно искала в Mafia скрытые отсылки к знаменитой ленте режиссера Фрэнсиса Форда Копполы. Тогда мало кто из нас мог предположить, что в июне 2004 года, за несколько дней до своей кончины, Марлон Брандо в компании Роберта Дювалла и Джеймса Каана приедет в студию Electronic Arts для того, чтобы записать диалоги игры The Godfather.

## Становление семьи

Первые новости-ласточки прилетели к нам в марте прошлого года. Пиарщики Electronic Arts как бы невзначай поведали о том, что EA заполучила права на производство целой линейки продуктов по мотивам “Крестного отца”. Причем соответствующие лицензии распространяются, как на киношный, так и на книжный вариант (местами они разительно отличаются друг от друга).

## Дон Корлеоне



Тот, кто не умеет  
быть отцом,  
не может считаться  
настоящим мужчиной.  
Марио Пьюзо

Жанр TPS Издатель Electronic Arts Разработчик EA Pacific Дата выхода Осень 2005 Сайт www.ea.com

Рекламная раскрутка проекта стартовала в начале февраля. Сперва интерес публики подогревали одиночными выстрелами в виде артов и трехмерных моделей. 10 февраля грянула тяжелая артиллерия. В расположенном в знаменитом нью-йоркском квартале “Маленькая Италия” ресторане Il Cortile прошла официальная презентация игры. На торжественной церемонии присутствовали Джеймс Каан и Роберт Дювалл, благодаря которым взрывной Сантино Корлеоне и мудрый консьержи Том Хаген заговорили в игре голосами из фильма. Главным сюрпризом стало неожиданное появление на сцене Джона Мартино (сыгравшего Пауло Гатто). После этого зазвучала знаменитая тема композитора Нино Рота (Оскар 1972 года за лучшую музыку) и на большом экране возникла превосходная трехмерная копия легендарного Вито Корлеоне. Слова дона били в самую точку: “Когда-нибудь, и

может так случиться, что этот день никогда не настанет, я попрошу тебя об услуге. Но до этого дня прими это как подарок...”

## Новый взгляд на знакомые вещи

В отличие от книги и киноленты, действие игры начнется не с просьбы законопослушного отца изнасилованной девушки о наказании двух ублюдков (помните фразу “Станьте моим другом, крестный отец”?). Останутся за бортом и все остальные моменты свадьбы Конни Корлеоне, и история убалтывания голливудского продюсера, который поначалу отказался дать судьбоносную роль крестнику дона Джонни Фонтейну (его прототипом стал Фрэнк Синатра), и даже отвергнутое предложение о сотрудничестве, которое Солоццо сделал Корлеоне.

Электронный The Godfather стартует с покушения на крестного отца. Правда, и тут есть небольшое отличие. В фильме дон сопровождает

Повсюду так много машин, а на первых порах приходится ходить пешком







🚗 Автомобиль ездит быстро, но маленькие свинцовые пульки летают быстрее

дал лишь сын Фрэдо и в кадре не мельтешили посторонние. В игре же в эту сцену попадает главный персонаж (в ролик его называют Марри), который встречает на улице знакомую девушку по имени Фрэнсис. Попрощавшись с подружкой, он заходит в парикмахерскую и начинает разговор с приятелем. В этот момент они замечают, что дону угрожает опасность. Ребята хватаются за оружие, но слишком поздно. Звучат выстрелы, и раненый дон падает на землю...

Через несколько дней развяжется грандиозная война между пятью самыми влиятельными мафиозными кланами Нью-Йорка.

В марте прошлого года Electronic Arts договорилась с двумя десятками актеров и актрис, снимавшихся в фильме (в том числе - с Ал Пачино и Робертом Де Ниро), об их участии в записи игровых диалогов. Присматривать за качеством содержащихся в игре роликов будет пошедшая по режиссерским стопам отца София Коппола (та самая, что сыграла в третьем фильме Марию, дочь Майкла Корлеоне - прим.ред.).

## Учитесь правильно общаться с людьми

Как главный герой попадет в семью? Пока что на этот вопрос нет точного ответа. Но начнет он карьеру мафиози с "пешечной" позиции и вышибания дани из мелких лавочников. Кого-то ему удастся принудить словесно, кого-то - с помощью кулаков, а там, глядишь, дело дойдет и до стрельбы. Последнее вполне вероятно в том случае, если точку опекают конкуренты. Паратройка крепких парней может запросто возникнуть из ближайшей кладовки с пушками наготове. В лю-

бом случае, все NPC запомнят подробности встречи и в дальнейшем будут себя вести с главным героем с учетом предыдущего опыта общения. Каждый игровой эпизод окажет влияние на формирование репутации Марри.

Стоит заметить, что у нашего протагониста нет прототипа в фильме. В Godfather встроен мощный редактор внешности, позаимствованный из Tiger Woods PGA TOUR 2005 и The Sims 2. Вы выбираете для своего альтер эго рост, вес, телосложение, прическу, черты и форму лица, одежду, а также уйму дополнительных отличительных признаков. Ограничение при этом всего одно: парень должен быть похож на достаточно молодого итальянца. В течение ближайших десяти лет (в игре охвачен временной период с 1945 по 1955 год) его лицо будет потихоньку стареть: появятся первые морщинки и т.п. Кстати, данная фишка позаимствована из другого продукта Electronic Arts - Medal of Honor: Pacific Assault.

Продвижение по служебной лестнице и поступки Марри, впрочем, не в состоянии повлиять на основные вехи в жизни клана Корлеоне. Автоматчики всадят в Сонни три десятка пуль, Вито Корлеоне, играя с внуком, упадет замертво на помидорной грядке, а его младший сын Майкл возглавит семью и только после смерти матери отдаст приказ убить брата Фрэдо.

## Они могли запросто сыграть это в кино

Боевые сцены отражают реалистичность окружающего мира и насквозь пропитаны старыми добрыми скриптами. Противники перестреливаются, прячась за надежны-

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

### Для него игра стала жизнью



📷 Фотография со съемочной площадки. Актер готовится сыграть сцену, открывающую почти трехчасовой фильм

Марлон Брандо (03.04.1924 - 01.07.2004) - уникальный человек, сотканный из противоречий, порой балансировавший на грани безумия. Действуя по методу Станиславского, он настолько вживался в свои роли, что начинал вести себя в реальной жизни так, как это бы делали его персонажи. Будь это любящий своих детей Вито Корлеоне или же сумасшедший полковник Курц из "Апокалипсиса сегодня". Видимо, поэтому он блистательно ре-

ализовал себя как актер, а вот чисто по-человечески его жизнь сложилась не совсем удачно. Огромное количество скандалов, многочисленные любовные похождения, таинственное самоубийство дочери и многомиллионные долги, с которыми он так и не успел рассчитаться.

В его огромной коллекции призов почетное место отведено двум Оскарам. Первый был получен в 1954 году за роль докера-стукача в фильме "В порту", а второй - в 1972 году, разумеется, за образ донна Корлеоне в "Крестном отце". Марлон отказался от этой награды в знак протеста против угнетения коренных жителей Америки. Вместо него за ней пришла молодая индианка Маленькое Перо.

ми укрытиями. В одном из роликов можно наблюдать, как наш герой и его товарищ преследуют покушавшихся на донна убийц. Согнувшись в три погибели, Марри перебегает от капота к багажнику авто, пули дуры словно следуют за ним и прошивают оконные стекла (трескаются они весьма убедительно). Далее игрок видит сторожа склада, который, демонстративно подняв вверх руки, еле заметно указывает глазами в сторону горы ящиков с арбузами, где притаился преследуемый. Раздается хлопок, и цель валится на пол. Успевший отбежать напар-

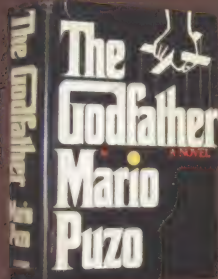
👤 Том Хаген





## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

## Певец мафии



Самая мафиозная книжка всех времен и народов

Марио Пьюзо (15.10.1920 – 02.07.1999) родился и вырос в США в семье итальянских эмигрантов. Часть биографии Майкла Корлеоне списана с реальной жизни писателя. Во время Второй мировой он тоже пошел против мнения отца и записался добровольцем в армию США. Только в отличие от Майкла Марио был летчиком. После окончания войны

Пьюзо работал в нескольких правительственных учреждениях, в том числе и за границей (что позволило ему великолепно описать предреволюционное состояние на Кубе).

Проба пера состоялась в 1955 году. Именно тогда в свет вышла "Темная арена". Но настоящий успех пришел в 1969 году с появлением неповторимого романа "Крестный отец", посвященного становлению итальянской мафии в Америке.

В 1972 году режиссер Фрэнсис Форд Коппола снял по этому роману первый фильм трилогии. Второй и третий появились в 1974 и 1990 соответственно.

ник убитого мафиози успеваешь за это время взять в заложницы подружку главного героя. Но девушка оказалась не робкого десятка...

Судя по всему, The Godfather собирается установить новый стандарт кинематографичности игр.

### "Никогда не говори чужанкам, о чем думаешь"

Жизнь даже самой мелкой мафиозной сошки состоит не только из выполнения заданий и перестрелок. Иногда случается и отдыхать. Действие игры стартует в Нью-Йорке образца 1945 года. Город заполнен занимающимися своими делами мирными гражданами: по дорогам снуют легковые и грузовые машины, из-за угла выскакивает пьяный одноногий бомж, постовой полицейский ковыряется в нагрудном кармане, продавец газет активно зазывает народ потратить парочку центов на желтую прессу и взамен получить свежую порцию сплетен о недавно приключившихся бандитских разборках...

Улицы заполнены NPC, которым нет никакого дела до вашей персоны, пока вы не достанете из кармана оружие. Если возникнет необходимость, можно выйти из личного автомобиля и доехать до необходимого места на трамвае. Муравейник живет сам по себе, каждый думает о собственных заботах.

Базовые принципы построения игрового процесса больше всего напоминают Mafia. Представители EA Pacific утверждают, что 80 процентов сценария The Godfather заточены под так называемый on-foot



Сейчас я сделаю вам предложение, от которого вы не сможете отказаться... Выходите за меня замуж

action, а 20 отданы поездкам на "Бьюиках", "Фордах" и "Олдсмобилях". От миссии к миссии вы зарабатываете уважение у членов семьи и потихоньку пробираетесь на самые высокие места в преступной иерархии.

### Грязные делишки с видом от третьего лица

Еще одним козырем в рукаве разработчиков должна стать великолепная графическая составляющая. Программисты постарались на славу. Уже сейчас можно говорить о высокодетализированной картинке и явно не обделенных полигонами модели персонажей. Причем одежда сидит на них, как на живых. Подробно проработанные интерьеры (взять хотя бы банки-склянки и прочую бросающуюся в глаза мишуру из парикмахерской) заставляют на мгновение забыть о том, что перед глазами всего-навсего компьютерная игра. Пристальное внимание к мелочам чувствуется буквально в каждом кадре. Потертый линолеум на полу, фотографии с образцами причесок на стене, полотенца возле раковин, швабра для уборки состриженных волос и еще целый вагон и маленькая тележка малюсеньких штришков, столь важных для создания целостной картины.

Похвалы заслуживают и тщательно проработанные движения. Столь убедительной лицевой анимации и мастерского применения достижений технологии motion capture не было еще ни в одном шутере с видом от третьего лица. Даже многообещающий Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory со своей плавной ручной прорисовкой движений вынужден подвинуться в сторонку.

Как ни странно, единственная критическая стрела адресована

в адрес звукового сопровождения. В некоторых роликах реплики далеко не всегда совпадали с мимикой губ произносящих их персонажей. Скорее всего, разработчики (над игрой трудится больше 120 человек) попросту торопились собрать первые видеоматериалы и не успели синхронизировать речь с движениями лицевых мышц, а попросту наложили звуковую дорожку поверх транслируемой картинки.

### Предложение, от которого мы не сможем отказаться

И все же ожидание The Godfather исполнено некоторых сомнений. Самое главное опасение вызывает вторичность базовой концепции. Ведь мы уже распробовали на вкус несколько мощных представителей жанра экшн на колесах. Так что идея "ездить на авто и решать различные темы" отнюдь не нова. В то же время, игра со столь великолепным виртуальным актерским ансамблем в любом случае сулит стать одним из основных событий 2005 года. Благо графика и звуковое сопровождение обещают забраться на самый высокий уровень. Побольше оригинальной начинки, и наши сердца с кошельками окажутся в руках разработчиков.

Плати! Иначе мы положим твою тушу на прилавок между говядиной и свиной





# ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



**8,1/10**

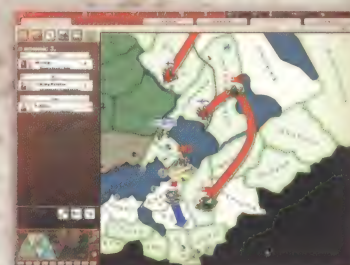
**«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»**

**НАВИГАТОР**

**8,5/10**

**«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — слишком от многого вы рискуете отказаться»**

**СТРАНА ИГР**



**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru™**  
искусство побеждать



От создателей «Европы»,  
«Виктории» и «Дня Победы».  
Полностью на русском языке.

**В ПРОДАЖЕ ОДНОВРЕМЕННО С  
МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ!**







# ГЛОБАЛЬНАЯ МЯСОРУБКА

Оружие хранит мир.  
Латинская поговорка

Жанр FPS Издатель Electronic Arts Разработчик Digital Illusions Дата выхода 24 июня 2005 Сайт [www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp](http://www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp)

**В** последнее время Electronic Arts активно прорабатывает варианты приобретения студии Digital Illusion. Шведские разработчики - лакомый кусочек и, зная об этом, они не стесняются просить за себя высокую цену. Их сериал Battlefield сейчас находится на подъеме и наверняка принесет издателю кучу бочек варенья и ящиков печенья. По данным авторитетного интернет-ресурса Gamespy, вышедшая в сентябре 2002 года первая часть до сих пор входит в пятерку самых востребованных сетевых игр (2403 серверов). В общей сложности под маркой Battlefield продано свыше четырех миллионов дисков (примерно два миллиона приходится на первенца, один на Battlefield: Vietnam, а остаток поделили между собой два аддона).

## Оружие победы

В отличие от предыдущих игр, действие второй части развернется не во время Второй мировой и не в период вооруженного конфликта во Вьетнаме, а в наши дни на Ближнем Востоке. В мясорубку втянуты три противоборствующие стороны: вечно сующая свой нос куда ни попадя звездно-полосатая армия, объединенные силы ряда арабских государств и многомиллионная армия коммунистического Китая.

Приготовьтесь увидеть в арсенале воплощенные в железе и пластике распоследние достижения научно-технической мысли типа мощной радиоуправляемой взрывчатки или бомб с лазерным наведением. Не говоря уже про набившие оскомину штурмовые винтовки, пулеметы, танки и авиацию. Этого добра в игре будет навалом. Например, в "американский набор" вхо-

дят M4 с подствольным гранатометом M203, броневик Humvee, танк Abrams и вертолет Apache. Что касается арабов и армии Поднебесной, то они дружно предпочитают пользоваться советским оружием.

Несмотря на то, что у янки техника явно современнее, на балансе это никак не отразится. Танки, вертолеты и прочее тяжелое вооружение противоборствующих сторон обладают примерно одинаковой мощностью. Разработчики утверждают, что если бы они стали правдоподобно отражать нюансы каждой машины, то на реализацию данной фишки потребовалось бы слишком много времени. Но это еще полбеды, ведь в таком случае баланс сетевых сражений пошел бы псу под хвост.

## В угоду реализму

Несмотря на поддержку одновременной игры до шестидесяти четырех че-

ловек, разработчики планируют покончить с тем хаосом, который обычно царит почти на всех серверах с предыдущими эпизодами Battlefield. Неорганизованные геймеры носятся по карте в поисках мощной техники, напроць игнорируют командные действия и пытаются показать себя эдакими героями-одиночками. Со стороны подобная картина напоминает бронуновское движение. Данную проблему должно решить внедрение специальной системы навигации под кодовым названием VOIP. Вы нажимаете на кнопку "Т" и из всплывшего меню приказов выбираете необходимую команду. Стандартные "go to-точки" помечаются дымовыми шапками ядовитого цвета. Вдобавок к этому будет переработана система радиопереговоров (в эфире слышна исключительно болтовня бойцов вашего подразделения плюс голос командира) и добавится несколько новых команд.

Еще одним шагом на пути к реализму станет использование усовершенствованного физического движка Havok, который обеспечит продвинутую систему деформации поверхностей. На практике это выглядит следующим образом: из стрелкового оружия можно прошить тонкие листы стали, шифер и доски определенной толщины, но пули будут рикошетить при попадании в бетонные стены или броню. Разумеется, процесс смертоубийства программисты снабдят новомодной технологией "тряпичных кукол".

Гудят вертушки день и ночь...



"А ну-ка, покажи мне звериный оскал войны!"



Пиротехники не зря едят свой хлеб







↑ Что сильнее: наземная техника или авиация? Извечный спор

## Какой солдат не мечтает

Специализация бойцов станет жестче. Согласитесь, для грамотного управления современной техникой требуются подготовленные и соответствующим образом экипированные воики. Поэтому, прежде чем сесть за штурвал самолета, понадобится раздобыть летный шлем и кислородную маску. При пилотировании вертолета разрешается обойтись только первым девайсом. С танком ситуация обстоит примерно в таком же духе: надо где-то откопать шлемофон. Непопулярные ранее профессии врача и инженера обретут второе дыхание. Аптечки на картах не валяются, так что за медицинской помощью придется обращаться к человеку с красным крестом на шлеме. Если посадить врача в Humvee, то получится мобильный госпиталь. Закончились патроны? Отправляйтесь к инженеру. У него этого добра навалом. Глядишь, поделится. Ежели же он позадничает, то ищите залежи специальных ящиков с оружием, сброшенные на землю грузовыми вертолетами.

Весьма заманчиво выглядит перспектива начать игру простым рядовым и дослужиться до генеральских погон. Очередное звание, а равно ордена и медали выдаются за успешно проведенные операции и по мере накопления на лицевом счету определенного количества убитых противников. Дело в том, что теперь разрешается заводить лишь один эккаунт. В случае перехода на новый сервер игра автоматически переносит послужной список на свежий адрес.

При желании можно будет пополнить домашнюю видеокolleкцию. Фича Battlefield TV разрешает старт съемки происходящего на экране в любой подходящий момент. Получив-

шиеся файлы весят самую малость: несколько минут сражения сохраняются в файле объемом в 1 Mb (после конвертации в .avi или .mpeg он занимает 20-30 Mb).

## В новой одежке

При всем уважении к Battlefield: Vietnam, игра никак не тянула на звание полноценного сиквела. Скорее, это был добротный слепленный крупномасштабный мод, пытавшийся выжать остаточные соки из старых наработок и выехать за счет пары-тройки свежих идей в области игрового процесса. Зато вторая часть строится на абсолютно новом графическом движке. При взгляде на скриншоты возникает

## Удачный заход



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

### Battlefield 2 шведским военным не игрушка...

...а самый настоящий имитатор боевых действий. Министерство обороны Швеции обратилось к Digital Illusions с государственным заказом сконструировать специальную сверхреалистичную версию своего грядущего детища, которую было бы можно использовать в качестве тренажера. Напомним, что до этого воики разных стран оттачивали свое мастерство на представителях серий Delta Force, Tom Clancy's Rainbow Six, а также на VBS1 (потомок Operation Flashpoint), Tom Clancy's Ghost Recon и Full Spectrum Warrior.

ощущение, что перед тобой не компьютерная игра, кропотливо сотканная из кучи текстур и полигонов, а фотографии, вырванные из эфира телеканала Euronews, которые иллюстрируют очередной репортаж о заварушке в Ираке.

Бои развернутся не только на открытых пространствах, но и в каменных джунглях городов, где так любят работать снайперы. На Ближнем Востоке вас ожидает парочка пустынь, гористая местность и даже пляжи, а на Дальнем есть бамбуковые леса и залитые водой рисовые поля.

Несмотря на высокую плотность объектов в одном кадре, картинка хвастанает высокой детализацией моделей техники и солдат.

На данный момент Battlefield 2 находится в стадии альфа-тестирования. Чуть позже к процессу отлова багов присоединятся и простые смертные, которые получат доступ к пред релизному кандидату. А еще руководство Digital Illusions собирается предварить релиз выпуском демо-версии.

Н



## GANGSTA PARADISE

YO YO play wit my  
YO YO play wit my YO YO  
play wit my YO YO  
www.gangstahaiku.com

Жанр TPS Издатель Konami Разработчик Konami Дата выхода Середина 2005 Сайт www.konami-crimelife.com

**В**сем известно, что черным ребятам очень тяжело живется в черных гетто больших черных городов. Потому что у черного парня в жизни есть всего три дороги. Первая - стать профессиональным спортсменом, вторая - исполнителем рэпа или г'н'б, третья - наиболее вероятная - гангстером. Даже левому чуваку понятно, что спортивные вершины труднодостижимы, хорошо говорить длинные речитативы, виляя при этом всеми частями своего тела, - тоже задача не из простых, а вот взять в руку "пушку" и выйти под покровом ночи во двор проще, чем выиграть конкурс трехочковых бросков в NBA или взять Грамму. Дальше можно подвалить к богато выглядящему товарищу и, ткнув холодным стволом ему в живот, взять напрокат содержимое его кошелька.

Сегодня мы не будем говорить о большом спорте. Мы спустимся на самое дно больших черных гетто, туда, где черные братья упражняются в другом большом спорте. Они поделились на большие черные команды - гангстерские группировки и пытаются прорваться в зону соперников, навязав конкурентам свои правила и пустив им, как говорится, кровь.

## Тре

Предстоит вселиться в нутро черного парня по имени Тре. У Тре с самого начал не заладилось ни с бейсболом, ни с баскетболом, жил он в гетто, на самой черной улице. Что логично, улица его и воспитала. Удивительно, но воспитанным это парень оказался далеко не в лучших гангстерских тра-

У этого парня десять цепей на шее и пушка в руке, что свидетельствует о том, что он нереально крут



Тре нашел единомышленников, которые готовы пойти за ним...



дициях. Тре достоин того, чтобы в него вселилось всемогущее альтер эго игрока. Да, именно в роли Тре нам предстоит выступать. Тре тусуется "у себя на районе". Вырос тут, знает всех черных братанов и даже в темноте отличит их друг от друга. По запаху или звону цепей и амулетов - не важно. Тре возмужал, и ему терпеть надоело, что всякие разные гангстерские твари одолели его родной нэйборхуд. Его это просто достало, ему мешает это жить.

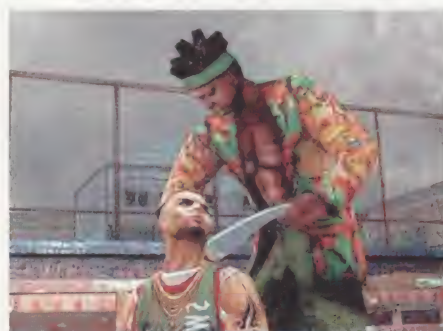
## Ё! Надо что-то делать.

Тре сидел на мягком месте, покури-вая дурь, пока за дело не взялся игрок. Теперь им вместе предстоит разобрататься со всеми этими отморозками, заработать правильную уличную репутацию и расставить все гангстерские группировки по своим местам. Работенка не пыльная, но кровавая и опасная. Однако Тре не унывает. Начиная с небольших подлостей, он вскоре вырастает у вас на глазах. Появляются новые виды оружия, новые приемы в арсенале рукопашного боя, новые знакомства, новые районы жизнедеятельности. Тре раскручивается, и враждующие банды начинают трепетать при упоминании его имени. До чего Тре совершенно нет дела - он все равно всех достанет и накажет.

## Враги и друзья Тре

Большая часть игровых персонажей не любят Тре. Почему? Потому что Тре мешает (помешает) им спокойно жить и зарабатывать на хлеб и телок благодатным кровавым гангстерским трудом.

Первая банда, видимо, и организована была в числе первых. Называется она незатейливо - Outlaws. На самом деле, Outlaws - не полные дауны. У них есть что-то вроде уличной морали. Они не станут просто так убивать бабушек и детей. Только ес-



Поначалу старине Тре приходится несладко. Старшие гангстеры принижают и обижают. Но ничего, когда репутация вырастет, этот черный брат еще попросит у нас пощады!



А вот и копны нагрянули (естественно, в игре они будут). Не дали реальным пацанам реально выяснить отношения



Спокойное место для того чтобы спокойно обсудить неспокойные дела

ли на это есть веский довод. Например, если бабушки и дети вдруг решат захватить территорию, принадлежащую Outlaws. Так уж получилось, что доброта Outlaws сыграла с ними злую шутку. Ребята были обескровлены циничными ниггерами из группировки Head Hunterz. Теперь их совсем мало, и они скитаются по округе, группируясь и ожидая сильного чела, который вернет им бывшие позиции. Head Hunters, в свою очередь, чувствуют себя неплохо. И все благодаря агрессии, которую излучают гангсты из этой тусовки. Если Outlaws, завидев мирную бабушку, переходящую через дорогу, скорее всего, помогут ей преодолеть этот путь, то "охотники за головами" пороются у старухи в кошельке и сумке, и если не найдут ничего полезно-



# Crime Life: Gang Wars

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

На официальном сайте игры есть простейшая эмуляция диджейского пульта. Пара вертушек, несколько пластинок, минимум необходимых функций. Если есть желание, можно попрактиковаться в сведении треков. Что совсем несложно и довольно-таки увлекательно. Настоящий черный парень должен уметь сводить пластинки, пусть даже и самым примитивным образом!



го, могут запросто разнести ей черепную коробку. Группировка под названием The Кус занимается снабжением центрального района разного рода нелегальными вещами. Ни одна темная афера в городе не происходит без их участия. Любопытно, что в этой группировке одни только девушки. Есть еще одна банда под названием The Pogue Mahones. Это самые что ни на есть барыги. Отрадно, что торгуют не наркотиками и не оружием. Хотя черт его знает. Накурить эти банды хорошей дурью, может, добрее стали бы?

### Не GTA

Все почему-то спешат сравнить Crime Life: Gang Wars со старинной GTA. В принципе, в этом есть разумное зерно, ибо про бандитов и город. Однако прямые параллели проводить все же не стоит. Ибо в GTA все так или иначе завязано на автомобили, а здесь – на человека. Crime Life: Gang Wars будет, в первую очередь, боевиком. С оружием, рукопашными схватками, интересными миссиями и развитием сюжетной линии. Транспортные средства (кстати, не только автомобили и мотоциклы, но и разного рода лодки и велосипеды) являются лишь вспомогательными орудиями в борьбе с локальным гангстерским злом.

Графика вряд ли будет страшной. Скорее всего, она будет даже весьма красивой, ибо сегодня с убогим графическим оформлением в калашный ряд лезть не принято. Звук – разного рода хип-хоп. А как иначе?

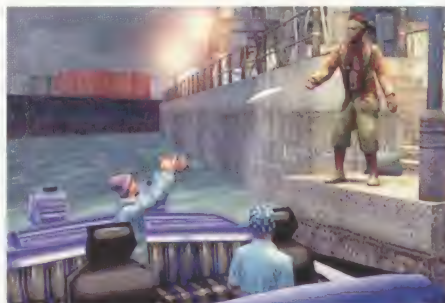
Появление этого чуда намечено на вторую половину текущего года. Ждем, Ё!



↑ Слева имеем результат нехилого внешнего тюнинга. На черных улицах это хорошо работает на репутацию



↑ Ну а это, видимо, счастливый конец игры. Тре разбогател, у него есть бассейн и много красивых подруг А еще – он покрасил волосы в белый цвет



↑ Моторная лодка. Вряд ли кто-нибудь назовет игру лодочным симулятором



ЛУЧШАЯ АРКАДА  
2004 ГОДА!

# GISH

НЕ ПРОПУСТИ!



CGW/RE

«Изучение физических свойств густых вязких нефтепродуктов еще никогда не было таким увлекательным!»



AG.ru

«Законы Ньютона видны здесь буквально во всем - в раскачивании подвешенной на веревке платформы путем смещения центра тяжести, в возведении лестницы из маленьких камней, в преодолении водных просторов».

PC-Gamer

«Ничего похожего на эту игру вы еще не видели. Свежая идея для платформера - это так неожиданно!»

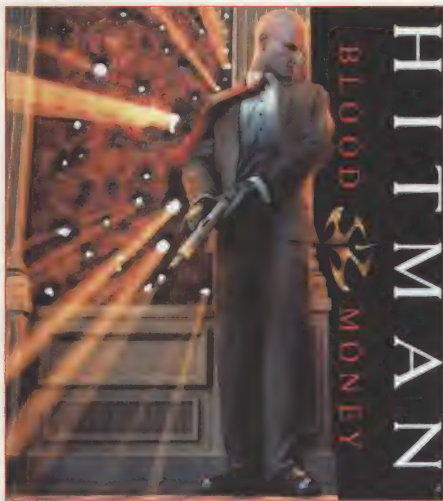
GameSpot.com

«Gish - одна из редких игр, в которой геймплей действительно подчинен законам настоящей физики, причем выглядит это не только полезно, но и приятно.»



Программа издается и распространяется в России и странах СНГ компанией "МедиаХауз".  
Информация, заказ дисков: (095) 931-92-69  
Электронная почта: [www.info@mediahouse.ru](mailto:www.info@mediahouse.ru)  
Интернет-сайт: [www.mediahouse.ru](http://www.mediahouse.ru)





# ВОЗВРАЩЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА В ЧЕРНОМ

...Сержант печально покачал головой: -- Нат, ты когда-нибудь видывал такое?  
- Не доводилось. Однажды видел женщину, которую сбил поезд. Но она выглядела поцелее, чем та.  
Сержант глубоко затанулся.  
- Я бы понял, если бы бедняжку изнасиловали. Но доктор сказал, что этого не было. Ее просто искромсали. Возможно, из мести. Представь себе, что ты приходишь домой на обед и находишь такое у себя в постели!  
Роберт Колби. "Открой! Сади!"

Жанр 3D Action Издатель Eidos Разработчик IO-Interactive Дата выхода II квартал 2005 Сайт www.hitman.com

**Н**ью-Йорк, аэропорт имени Джона Кеннеди, наши дни. Высокая подтянутая фигура в черном официальном костюме неторопливо продвигается к регистрационной стойке в очереди пассажиров, прибывших рейсом датской авиакомпании KLM.

- Имя и фамилия?
- М-м-м. Пусть будет Джон. Джон Смит.
- Цель приезда?
- Работа по контракту.
- Предполагаемое время пребывания в США?
- Только необходимое для выполнения контракта.

Если вы думаете, что в IO-Interactive работают хитрые разработчики, то вы думаете правильно. Вышедшая чуть больше года назад третья часть походов старшины С.О. Роксдеймского оказалась не закатом серии, как прочили ей многие злые умы, но лишь началом для большего, глобального сюжета. То повторение миссий из первой и второй частей, которое удивило и разочаровало в Hitman: Contracts многих игроков, оказалось не более чем кратким пересказом, подготавливающим к основному сюжету истории Хитмана, берущему свое начало уже этой весной. Hitman: Blood Money обещает распутать все сюжетные неурядицы предшественника, превратив их в захватывающую историю наемного убийцы. Что ж, всем срочно достать и

почистить именны Hardballers. В ближайшем будущем им предстоит немало работы!

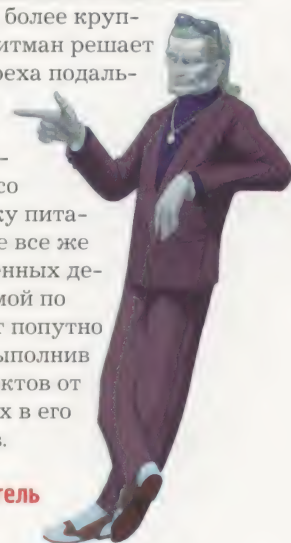
## Изгой

На самом деле о фабуле предстоящей четвертой части игры известно совсем немного кроме того, что она будет активно использовать события, приведшие С.О. Роксдеймского к "жизни такой". Разработчиками только была немного приоткрыта завязка сюжета, которую можно кратко пересказать следующим образом. После того, как все члены наемного агентства ICA, с которым работал Хитман, были по одиночке истреблены, шестое чутье наемного убийцы подсказало, что он может стать следующей целью появившейся новой силы, предположи-

тельного другого, более крупного агентства. Хитман решает перебраться от греха подальше в США, чтобы хоть ненадолго сбить неизвестного противника со следа. А поскольку питание и проживание все же требует определенных денег, С.О. Роксдеймский по прибытии решает попутно подзаработать, выполнив несколько контрактов от заинтересованных в его услугах туземцев.

## Деньги - двигатель затвора

Название новой части Hitman было выбрано неспроста. В игру снова возвращается экономический элемент, причем в еще более детализированном виде, нежели он присутствовал в первой, памятной всем серии. Да, теперь мы снова получаем за каждую миссию гонорар в слегка размягчившейся, но пока еще очень твердой валюте под названием "уежики". И тратим его на самые различные цели: все зависит от того, каким образом была пройдена миссия. Чем меньше шума и крови вы после себя оставили, тем лучше для вашего



Интересно, это просто постановочный кадр, или С.О.Роксдеймский действительно научится в людных местах прятать пистолет за спиной?



Я ведь тогда просил всего лишь набор кубиков...





финансового счета. И затраты не ограничиваются только зарплатой команде "клинеров", убирающих трупы и вытирающих кровавые пятна на полу. Появилось понятие взяток свидетелям и полиции, так что "работать" теперь придется еще более осторожно и чисто.

Но денежные затраты не всегда будут неприятными - на тот же гоночар теперь можно будет приобретать новые виды оружия и апгрейдить, да-да - модифицировать уже имеющиеся. И модификации эти не всегда будут совместимы: так, например, после установки системы ускорения ведения огня станет недоступной установка глушителя и т.п. Таким образом, экономическая составляющая в новом Hitman'е будет напрямую влиять на пути прохождения каждого нового задания.

К сожалению, пока очень мало известно о том, какое оружие будет доступно к использованию в Hitman: Blood Money. Пока подтвердились слухи лишь про WA2000 - элегантную снайперскую винтовку, созданную по системе "булпап", и про фирменные хитмановские кольты-хардболлеры. Но после внушительного "парка" вооружения Hitman: Contracts думается, что в Blood Money "стволов" если и станет меньше (раз предполагается, что каждое будет с вариантами апгрейда), то ненамного.

## По родной сизтлщине

Про места действия миссий новой игры тоже сказать можно немного. Известно, что большинство из них (но не все) будет проходить в Америке. Со стопроцентной долей вероятности можно говорить только про две локации: Лас-Вегас, раз уж один из фирменных артов изображает Хитмана на крыше одного из тамошних казино, и Скалистые Горы, где на новогодней вечеринке в большом загородном коттедже С.О.Рокседьмой должен будет устранить какого-то магната порнобизнеса (имеющиеся на данный момент игровые скриншоты демонстрируют именно эту миссию). Еще про одну миссию можно говорить на уровне слухов: если вы помните, то задание в Hitman: Contracts, во время ко-



торого С.О.Рокседьмой дал осечку (после чего раненый приполз в свой номер), было на уничтожение трех целей в опере: полицейского инспектора, оперного певца и американского посла. Самой этой миссии в игре не было, но в одном из интервью сразу после выхода Contracts разработчик IOI Thor Frohlich обмолвился, что "игроки смогут поиграть в эту миссию, но позже; подождите и вы все увидите сами". На этом основании можно подсказать о том, кто будет играть "Призрака оперы" в сезоне Hitman: Blood Money.

## Уроки Сэма Фишера

Фирменный ассасинский геймплей в новой части Hitman станет еще ассасинистее. Теперь верхом мастерства, позволяющего получить после миссии ранг "Silent Assassin" будет не просто тихое удушение главной цели, а создание таких условий, чтобы ее смерть показалась несчастным случаем. Каким образом это будет осуществляться в каждой из игровых миссий - пока неясно. Сейчас известен только один способ такого "случайного" убийства - Хитман научился сталкивать вниз людей, стоящих на краю какой-либо возвышенности. Станет ли это заменой привычной удавке - сказать сложно. Зато известно, что кровавый путь решения конфликтов станет затруднять прохождение миссии: теперь нельзя будет использовать одежду персон, убитых из огнестрельного оружия по причине появления на оной выразительных кровавых пятен. Также не получится эффективно спрятать лежащее в луже крови тело - от него на полу во время перетаскивания будет оставаться четкий специфический след, который очень заинтересует любого из проходящих мимо охранников. Общая "кровавость" выполнения миссии будет влиять на прохождение следующего задания. Если до этого вы устроили фирменный массакр, то в новой локации охрана и цивилианы станут относиться к вам гораздо более подозрительно.

Но старый пес Хитман научится новым трюкам. Кроме вышеупомянутого "спихивания" дядька С.О.Рокседьмой научиться прижиматься к стенам и двигаться вдоль них, залезать на ящики и бочки, забираться в окна, а в случае крайней необходимости - брать кого-нибудь в заложники



и выставлять его перед собой в качестве живого щита. Последний игровой элемент, если он будет реализован на уровне Splinter Cell, открывает новые широкие возможности по прохождению уровней.

## 47 Хитманов

Напоследок еще о некоторых моментах сиквела. В IO Interactive утверждают, что в очередной раз основательно поработали над игровым движком Glacier, прикрутив возможность использования шейдеров 1-3 и оптимизировав все остальное, от пост-эффектов картинки до ragdoll. И, в отличие от предыдущей части, оптимизированной в первую очередь под PS2, в Blood Money владельцы PC смогут насладиться всеми графическими бонусами, которые данная платформа предоставляет. По имеющейся горстке небольших скриншотов о получившемся качестве судить не получается, так что просто поставим галочку, дескать, игрушка подкована согласно стандарту времени, требованиям отвечает в полной мере.

И еще одна интересная информация к размышлению. Четвертая часть Hitman отойдет от принятой у этой серии игр политики полной оффлайновости. В интервью одного из представителей IO Interactive, данного датской газете, прозвучала такая фраза: "В Hitman 4 будут опции по использованию интернета, хотя онлайновой игрой он не является". Никакого пояснения, как и для чего будет использоваться интернет в Hitman 4, далее не прозвучало, так что остается только гадать, будут ли это дополнительно скачиваемые миссии, кооперативная игра (не дай бог) или еще что-то. Так что есть, есть еще над чем подумать, пока вы будете капать маслом и протирать бархатной тряпочкой свой коллекционный Hardballer в ожидании Hitman: Blood Money.

**H**





# ДА БУДЕТ СНОВА СВЕТ!

Shine on you crazy diamond!  
Pink Floyd



Жанр FPS Издатель Activision Разработчик Raven Software Дата выхода 2006 Сайт [www.ravensoft.com](http://www.ravensoft.com)

**С**тарая любовь не окисляется, не покрывается плесенью и не лопается на морозе, в ней не заводятся вши, и ее не толкают с рук за червонец. За примерами не придется нырять на дно Марианской впадины или лететь к спутникам Сатурна. Отношения id Software и Raven явят нам превосходный образец не ослабевающей со временем теплоты чувств. Чувств, правда, весьма взаимовыгодных, но это ведь и к лучшему, не так ли?

Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Jedi Knight: Jedi Academy - перечисленные "птенцы гнезда "Воронова" могут дать изрядный гандикап любым синицам и журавлям, даже если те вдруг вздумают объединиться в одну желтобрюхо-длинношею стаю. Уж больно хороши были, су... э-э-э... рэйвены дети! И, что характерно, каждый имел надежный графический двигатель производства моторостроительной фабрики им. Джона Кармака. Вот она, живительная сила возвышенно-го симбиоза! Разве ж это не прекрасно?!

Однако плохо то явление, которое приобретает застойные тенденции или вовсе остается в заслуженном прошлом. Старая любовь - здорово, но старая любовь, озаренная пламенем новой страсти, - сто крат лучше! Тем более, когда на роль страсти приглашают звезду уровня Quake IV.



Не иначе brave пехотинцы столкнулись в коридоре с реинкорнацией "ганнера"



## Дитя двух матерей

Да, четвертой "Кваке" предстоит зажечь. В этом мало кто сомневается, и менее всего - сами разработчики. "Кармаковцы" уже задали причитающуюся с них долю жара, явив не так давно миру третий "Дум". Мир, вооружившись фонариком и потушив иные источники света, попытался оценить размеры и качество вклада. По поводу игровой составляющей мнения разделились, но Raven заранее предупредила, что к Q4 она никакого отношения не имеет. Графические компоненты признали соответствующими намечавшимся высоким стандартам. Даже несмотря на то, что большую часть игры никто толком так и не смог разглядеть из-за permanently сгущенного мрака.

Впрочем, "думские" проблемы остались в прошлом. Будущее же "Ку-четыре" пока состоит сплошь из намеков и обещаний, слегка разбавленных некоторым количеством картинок-скриншотов. Картинки выглядят достойно, вызывая временами зуд в области рук и желание поскорее добраться до. Что же касается намеков и обещаний...

Сотрудники Raven без обиняков провозглашают Quake IV наследником двух предыдущих игр серии. Причем обеих в равной степени. Посвященные в суть вопроса вполне имели бы право покрутить пальцем у виска и обвинить разработчиков в тотальном игровом дальтонизме, если бы "рэйвены" сразу же не расшифровали, что именно они имеют в виду.

Основной упор в Q4 будет сделан на "сингл", который, как известно, предполагает наличие сюжета. Сюжетная же линия серии была прервана на игре номер два. Героический борец с инопланетными агрессорами, именуемыми строггами (Stroggs), по-

Гвардейцы-десантники снова к нам пожаловали! Ну, милости просим, у нас на всех транзисторов хватит!





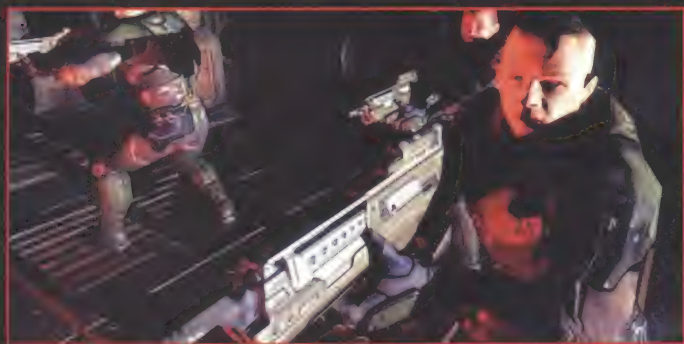
# Quake IV



сланный с армией таких же героических, но куда менее везучих на родную планету насильников-грабителей, уцелел в единственном числе и все же сокрушил систему планетарной защиты и шлепнул горлопана-главаря, чем сверг противника в большие неприятности.

Однако враг еще силен и коварен. Поэтому его необходимо окончательно и бесповоротно, чем мы и займемся в четвертой части. Укокошение Великого и Ужасного "строг-говщина" пережила и даже выдвинула нового. С защитой от вторжения из космоса ситуация, увы, куда как хуже. И вот космофлот землян высаживает огромный десант в самое логово, дабы на чужой территории и малой кровью. Одним из тех, на чьи плечи возлагает почетная миссия, окажемся мы. Конечно, будет непросто. Тысячи лучших сынов Земли падут на полях сражений смертью храбрых (угу, вечная им и все такое), финал трагедии и вовсе сервируют на одну персону (вы уже догадались, кто этот счастливчик?), но наше дело правое, бюст на родине героя отлит, праздничный салют состоится по расписанию.

А вот в качестве шаблона для мультиплеера и оружейного баланса выбрали часть номер три. Мол, ничего лучшего не было и нет, так стоит ли изобретать корове пятое колесо? Подробности не разглашают, лишь божатся отполировать до блеска, придумать что-нибудь новое (ох, зря это они), чтобы засияла, аки звезда Сириус, и пали ниц, и застыли в экстазе, и восславили в веках, и... В общем, ждите в 2006.



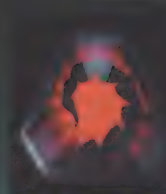
HIT RU



www.НаМобильном.Ру

Всё для твоего мобильного!

Отправь SMS с кодом выбранной картинки на короткий номер 1615. Буква "А" - английская!!



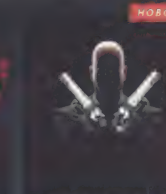
A8210101



A8210102



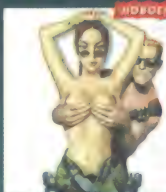
A8210103



A8210133



A8210105



A8210132



A8210142



A8210108



A8210127



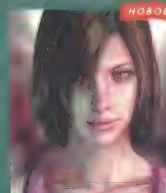
A8210138



A8210111



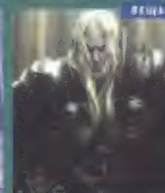
A8210112



A8210134



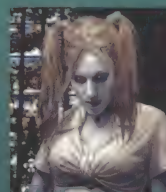
A8210114



A8210115



A8210116



A8210143



A8210144



A8210145



A8210141



A8210121



A8210146



A8210123



A8210140



A8210147



A8210148



A8210149



A8210150

Пример: отправь SMS с кодом A8210150 на номер 1615

Для абонентов сетей Билайн GSM, МТС, Мегафон, SMARTS. После отправки сообщения вы получите ссылку на картинку (ссылка действительна 24 часа). Стоимость одной картинки: 50-99 без налогов. Необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной. Информация актуальна в течение трех месяцев со дня опубликования. Размер картинки и качество изображения зависит от модели вашего телефона и определяется автоматически. Служба поддержки: ydport@nabimobil.ru.



## НЕЧЕГО ТЕРЯТЬ



Как-то ночью на дороге, третьего числа,  
Встретил добрый человек человека зла.  
Добрый взял гранатомет, бах - и нет козла.  
Все-таки добро сегодня посильнее зла.  
Народное творчество

Жанр Survival Horror Издатель Midway Разработчик Surreal Software Дата выхода Осень 2005 Сайт www.midway.com

**В**переди маячат кроважадные монстры. Позади - пожизненное заключение за жестокое убийство жены и двоих детей. Еще не известно, что страшнее: ужасное прошлое или толком непознанное кровавое настоящее. Может быть, его послал Господь во искупление грехов? Не исключено, что после столь своеобразного процесса очищения на всю голову отморозенный заключенный по кличке Torque обретет душевный покой и умиротворение.

## "Танцуют все"

Появившийся прошлым летом The Suffering слегка пошатнул устои survival horror. Страшные-престрашные монстры, преобладание на уровнях оттенков черного цвета, неожиданные повороты сюжета... Все эти компоненты работали на создание гнетущей атмосферы страха. Но от классических представителей жанра игра отличалась тем, что главным героем выступал не добрый молодец, а самый отпетый негодяй, по которому давно плачут стенка с расстрельным отделением. Нам это понравилось, мы требуем продолжения банкета.

Сначала Surreal Software анонсировала свое детище как The Suffering 2. Потом непонятно по каким причинам решила убрать двоичку и сменила название на более длинное The Suffering: Ties That Bind, хотя аддоном проект не является.

## Машина для убийства

События продолжения начнутся с того момента, на котором все остановилось под занавес первой части. Сценаристам удалось связать воедино три различных варианта концовки. Если у геймера остались save-файлы, то он попросту копирует их в папку с игрой и наблюдает за тем, как добрый, нейтральный или злой Torque продолжает вести борьбу за выживание.

Оказывается, вся предшествовавшая мясорубка стала лишь подготовкой к более сложным и опасным испытаниям. По сравнению с 15 видами до-



В детстве они часто бегали на ходулях. В итоге деревянные приросли к ногам

селе невиданных чудовищ, умерщвленные монстры покажутся гнойными сопляками. Доподлинно известно, что из числа "старых добрых" знакомых на вашем пути обязательно встретятся ходячие хранилища одноразовых шприцов. Разумеется, для таких моментов припасено новое оружие (с собой дозволено таскать только два вида). Кстати, пистолеты и пистолеты-пулеметы отныне разрешается вкладывать в каждую руку а-ля Max Payne.

Скудный арсенал движений Torque пополнился умением приседать. Теперь он не хуже Гордона Фримена ныряет в вентиляционные шахты и на карачках лазает по узким проходам. Сей навык пригодится и во время городских сражений - укрыться за автомобилем, перезарядить оружие.

Все действия непременно повлияют на ход дальнейших событий. Например, вы помогли владельцу аптеки отбиться от оравы тварей. Взамен он подлечил вас и дал упаковку наркотических средств, превращающих вас в разъяренное животное.

## Спасатели Малибу

Изменения коснулись не только боевой составляющей, но и дизайна уровней. Действие развернется не только в стенах



Завалить такого борова дорогого стоит

тюрьмы штата Maryland, но и в каких-то подземельях, а также на улицах Балтимора. В самые трудные моменты на помощь будет приходить призрак собственноручно убиенной жены Кармен. Женщина настолько любит мужа, что даже после смерти направляет благоверного на путь истинный. Еще одна путеводная звезда - некая девочка по имени Джордан из организации Foundation. Юная активистка специализируется на изучении повадок ваших противников и поэтому может помочь полезными советами.

Переделана система управления главным героем. Так что теперь обучать Torque смогут даже те, кто никогда не имел дела с премудростями интерфейса портов с приставок.





УБИЙЦА ЖИВЕТ В КАЖДОМ ИЗ НАС...  
ОСТАЛОСЬ ЕГО РАЗБУДИТЬ.

«АНТИКИЛЛЕР» – ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА – СОЗДАН ПО МОТИВАМ  
ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА, С УСПЕХОМ ПРОШЕДШЕГО  
НА РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ ЭКРАНАХ.

# [ АНТИ ] КИЛЛЕР

ВОЛНА КРИМИНАЛЬНЫХ РАЗБОРОК ЗАХЛЕСТНУЛА РОДНОЙ ГОРОД ГЛАВНОГО ГЕРОЯ –  
КОРЕНЕВА (ЛИСА). СТОАКНУВШИСЬ С ПРЕСТУПНЫМ БЕСПРЕДЕЛОМ, ЦАРИВШИМ В ГОРОДЕ,  
И ЖЕЛАЯ ОТОМСТИТЬ ЗА ГИБЕЛЬ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ, БЫВШИЙ МАЙОР ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ  
НАВЕСТИ ПОРЯДОК СВОИМИ МЕТОДАМИ...



© Qbik interactive, 2005. Все права защищены. © M.B. Productions, 2002–2005. © Golden Key Entertainment, 2002–2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



www.nd.ru



# ОТНЮДЬ НЕ С.Т.Р.А.Х.ОЛЮДИНА

Я знаю точно наперед:  
сегодня кто-нибудь умрет.  
Я знаю где, я знаю как,  
я не гадалка, я - маньяк.  
Народное творчество

Жанр FPS Издатель Vivendi Universal Games Разработчик Monolith Productions Дата выхода 6 июля 2005 Сайт [www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=1833](http://www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=1833)

**Н**овая поросль геймеров в силу своего возраста навряд ли знает о том, что за плечами Monolith Productions уже есть опыт разработки футуристического FPS. В сентябре 1998 года компания выпустила недооцененную многими игрой Shogo: Mobile Armor Division (в девичестве называлась Riot: Mobile Armor). Те же, кто шесть с лишним лет назад познакомились с этим продуктом, непременно заметят его влияние на скриншотах F.E.A.R. Конечно, в кадре не мельтешат огромные японские боевые роботы Mobile Combat Armor, зато по части других компонентов прослеживается четкая преемственность: примерно такой же дизайн фантастического оружия, схожая стилистика уровней, преобладание темных тонов и царствование мрачной атмосферы.

## НЕЧИСТАЯ!!!

Несколько хорошо вооруженных человек силой проникли на территорию закрытой военно-космической базы Armacham Technology Corporation. На зачистку здания от террористов направляется мобильный отряд специального назначения. Не успели бойцы пробраться внутрь базы, как центр управления операцией потерял с ними контакт. Некий "злоvesший" сигнал напрочь оборвал связь. Через мгновение все наладилось, да только от элитных солдат остались лишь кровавые ошметки. Кто смог за столь короткий срок искромсать опытных вояк? Определенно, даже самые кровожадные представители рода человеческого на такое просто не способны.

Штаб срочно вызывает на помощь специалистов по аномальным явлениям из F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon). Задачи на миссию выданы следующие. Во-первых, за 12 часов найти и уничтожить засевших внутри базы террористов. Во-вторых, спасти заложников, если таковые еще не отправились к праотцам. В-третьих, выяснить причину чрезвычайного происшествия и обнаружить источник сверхмощного магнитного излучения, которое вырвало всю аппаратуру. В случае встречи с доселе неизвестными существами или черт знает

с чем еще - уничтожить инородные тела, даже если ими окажутся привидение Элвиса Пресли и инопланетная копия голой Бритни Спирс.

Игрок руководит командой из пяти человек. Львиную долю мордобоя и пальбы взваливают на печи главного героя. Девушка Джин Сан-Квон обладает острым слухом и поэтому отвечает за обнаружение врагов. Даглас Холидей является взрывных дел мастером и наделен способностями медиума. Пилот Спен Янковски мастерски управляет различными видами техники, за руль автомобиля дозволено садиться только ему. Парадом командует координатор Рауди Беттерс.

## Новое поколение выбирает...

Главная гордость Monolith Productions - это свежий движок. Программисты под предводитель-

От черноволосой убийцы еще никто не убежал



Левая рука отправилась в свободный полет

ством главного дизайнера Крейга Хаббарда сели за его разработку сразу же после выпуска No One Lives Forever 2 (октябрь 2002 года). К нынешнему лету графическая технология обещает окончательно подружиться с DirectX 9 и вторым поколением пиксельных шейдеров. Разумеется, бамп-мэппинг, попиксельное освещение, динамичная смена погодных эффектов и прочие радости жизни гарантированы.

До отказа набитые первосортными полигонами и текстурами модели персонажей, правдоподобно отбрасывают красивые тени и щеголяют грациозностью движений. Все предметы интерьера снабжены реалистичной физикой (здесь вовсю старается движок Havok 2). Все, что имеет свойство ломаться в реальной жизни, разрушается и в игре. Будь то мебель, стекла или хлипкие стены. При этом деформация поверхностей, в том числе и следы от пуль, прори-

В таком переполохе трудно сконцентрироваться







С небес на землю спустился спецназ. Всем срочно бояться

совываются в реальном времени. Вспомните битву с вертолетом из Half-Life 2 с ее заранее смоделированными размерами и формой кусков отлетающей обшивки. В F.E.A.R. все рушится и корежится взаправду, исходя из тщательного расчета полученных повреждений.

#### Средство от скуки

Дизайнеры утверждают, что во время создания уровней они старались не выходить за рамки следующего принципа: офисные помещения и узкие коридоры должны попадаться на глаза до того момента, пока окончательно не надоедают игроку. После чего надо срочно переходить на использование больших открытых пространств, где можно и на автомобилях поездить, и на вертолетах полетать. Когда геймер начнет уставать от раздолбля, необходимо возвращаться к огороженным стенами локациям. И так все 12 часов игрового времени (которое примерно соответствует реальному).

Лучшим средством от скуки должен стать искусственный интеллект противников. Враги стараются действовать командой и подчиняются руководителям подразделений. Простые солдаты не стесняются использовать мебель в качестве прикрытия, направо и налево разбрасываются осколочными гранатами, при этом стараются отсеять вас от путей отхода. Впрочем, это еще полбеды. Куда более опасно выглядят ниндзя. Эти не хуже пауков ползают по стенам и носят черные обтягивающие костюмы (наверное, выиграли их в карты у Сэма Фишера). Так что темнота не только друг молодежи, но и их тоже.

#### Мы пойдем другим путем

С террористами и неизвестным нечто (на некоторых скриншотах в кадре рядышком с растерзанными трупами маячила девочка в красном платье, внешность которой уж больно смахивала на юного призрака из колодца в американской версии "Звонка") придется бороться с помощью различных видов стрелкового оружия (пистолет, пистолет-пулемет, шотган, автоматические и полуавтоматические штурмовые винтовки), а также бластера, рэйлгана, ракет-лаунчера и ультразвуковых гранат. С собой разрешается взять только три "ствола". В крайнем случае, с близкой дистанции противника допускается вырубить ударом ногой с разворота (в конце 80-х после волны дешевых американских боевиков у нас во дворе это дело ребятыня стала называть "вертушкой") или же повалить на землю подсечкой. Кажется, в жанре FPS хотя бы нечто похожее не наблюдалось со времен выхода Duke Nukem 3D.

По мнению технического директора Monolith Кевина Стивенса, классические западные принципы построения сюжетов ужасиков уже давно всем надоели. Монстры не пугают так, как это было раньше. Сейчас балом правит восточная модель, когда мурашки бегут по телу лишь из-за того, что в основе страха лежит что-то невидимое,

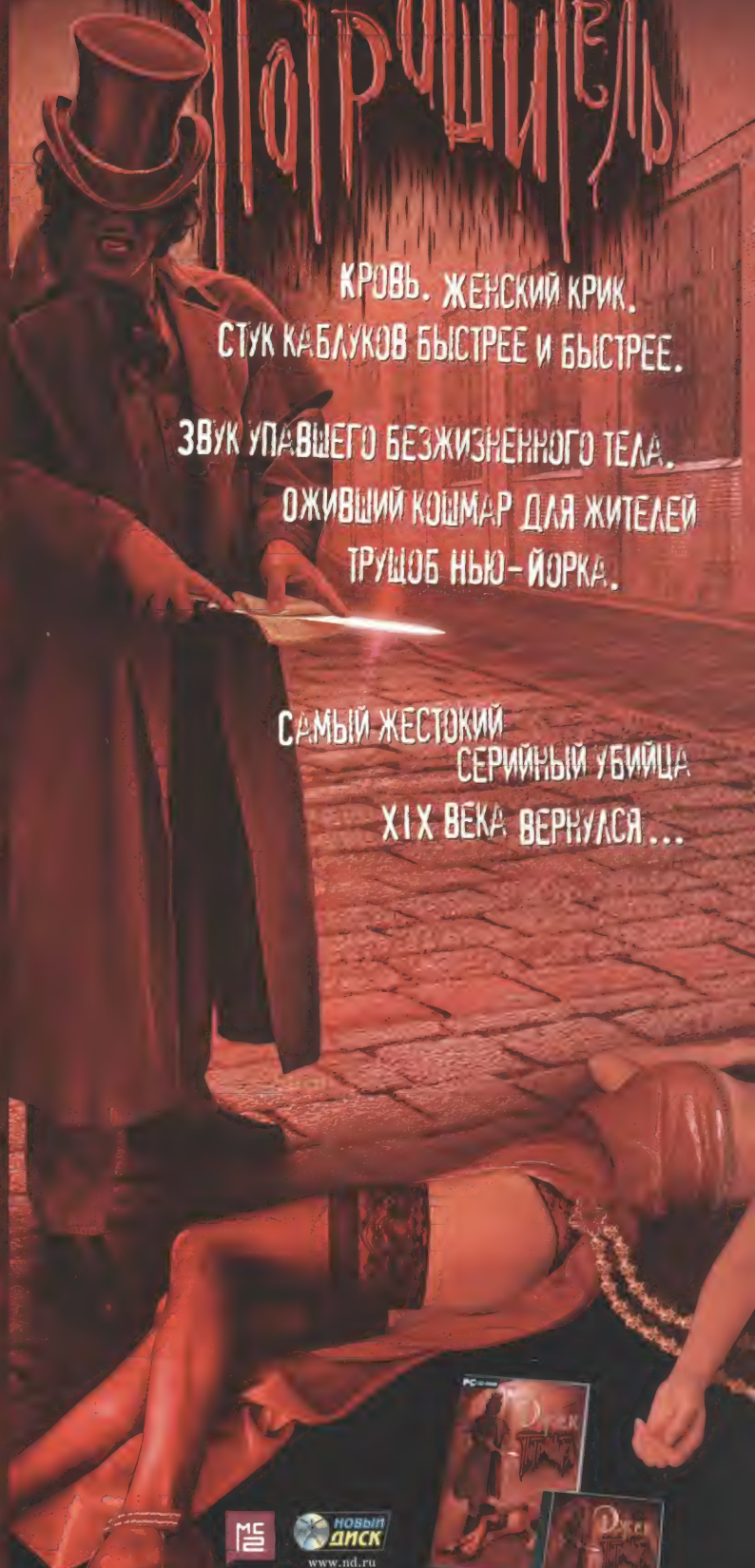
# ДЖЕК

## АТРОФИТЕЛЬ

КРОВЬ. ЖЕНСКИЙ КРИК.  
СТУК КАБЛУКОВ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ.

ЗВУК УПАВШЕГО БЕЗЖИЗНЕННОГО ТЕЛА.  
ОЖИВШИЙ КОШМАР ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ  
ТРУЩОБ НЬЮ-ЙОРКА.

САМЫЙ ЖЕСТОКИЙ  
СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА  
XIX ВЕКА ВЕРНУЛСЯ...



www.nd.ru

© MC2 France, 2005. Galilea, разработка. Все права защищены.  
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания "Одиссей", тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua



непознанное, но при этом очень опасное. Последствия ужасных событий (лужи крови, перевернутые верхом убранства комнат) внушают куда больше первородного страха, чем лицезрение резни в режиме реального времени. F.E.A.R. будет сочетать в себе как западный, так и восточный путь.

#### Как маленькая девочка почикала элитный спецназ

Боевые сцены переполнены кровью и ненормативной лексикой. Знаменитое буржуйское слово на букву "F" будет вырываться из уст членов команды со скоростью стрельбы Анки-пулеметчицы. Как тут не сквернословить, когда в округе творятся странные вещи, то и дело зашкаливают показатели приборов, а на экранах камер слежения на фоне спецназовцев с оторванными конечностями периодически появляется таинственная девочка в красном платице, лицо которой все время закрыто длинными черными волосами.

Самые красочные моменты игра смакует в замедленном режиме. Например, противник нарвался на выстрел в упор из шотгана и картинно отлетает назад, попутно разбивая вдребезги большое стекло витража. Камера сосредотачивается на демон-

страции фонтана крови и медленно осыпающихся на землю осколков, при этом главный герой на мгновение переходит в разряд замершего на месте зрителя. После чего опять врубается привычный ход времени, в котором игрок продолжает заниматься своими делами. Получается эдакий bullet time а-ля Max Payne, но с видом от первого лица.

#### Стоять бояться, деньги не прятать

Среди внушительного набора фиш отдельной строкой заявлен режим мультиплеера. Помимо традиционных способов коллективного времяпровождения нашлось место slow-motion deathmatch. Суть его состоит в следующем: существует некий артефакт, обладатель которого замедляет время, но при этом сам перемещается с более высокой скоростью. Например, противники еле-еле шевелят ногам из-за замедления в 40 процентов, а вы в течение 10 секунд нарезаете вокруг них круги.

Дизайн сетевых уровней ориентирован на скоротечные бои, проходящие в крайне высоком темпе. Любители покемперить попросту не найдут себе места. Разворачивающееся на экране действие напоминает мясорубку. Во время бета-теста сетевой составляющей F.E.A.R. некоторые

умельцы наловчились обходиться исключительно приемами рукопашного боя. После респавна они сразу же прятали пистолет-единицу в кобуру (так увеличивается скорость бега) и на всех парах мчались к ближайшей цели. Удар ногой в челюсть отнимает у соперника ничуть не меньше жизненной энергии, чем прямое попадание из ракет-лаунчера.

#### Ворошиловские стрелки-театралы из Monolith

Сейчас F.E.A.R. напоминает театральное ружье, которое пока что тихо мирно висит себе на стене, но обязательно выстрелит в последнем акте. Только в нашем случае на ремешке болтается двустволка. Первая пуля в ее стволе - это весьма перспективная графическая технология. Вторая - интересный неизбитый сюжет, снабженный заводным игровым процессом и аккуратно завернутый в яркую обложку дизайна уровней. Главное, чтобы заряды не оказались холостыми - бабахнут громко, а эффект получится нулевым.

Отступать некуда, позади огнетушитель

Картинка вернем левом углу - первоначальный вид офисного помещения до начала перестрелки





# Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!



## ДРУГИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

Жанр Action/RPG Издатель Бука Разработчик Таргем Дата выхода Ноябрь 2005 Сайт [www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=161](http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=161)

**В**се знают, что игра про грузовые перевозки, которая потрясла мир, создана в России. “Дальнобойщики” установили планку для всех последующих произведений этого жанра достаточно высоко, и до сих пор никто не смог обставить творения SoftLab-NSK. Одним словом, уникальное событие на игровом рынке, которое до сих пор таким и остается.

Надо сказать, что другие девелоперы время от времени пытаются сделать нечто похожее, но сказать, что у них плохо получается — значит высказаться мягко и весьма лояльно. Иными словами, сделать так же хорошо очень сложно, если вообще возможно. А ведь тема-то весьма интересная. Перевозки! Романтика путешествий. За нее и ухивались товарищи из компании “Таргем”, которые под покровительством “Буки” готовят свою вариацию “Дальнобойщиков”. Вот только это будут совершенно иные “Дальнобойщики”. Вы даже не можете себе представить какие...

## Катаклизма!

А дело то все в том, что создатели переносят концепцию в далекое будущее и просто соответствующим образом адаптируют ее под новый мир. Предыстория игры с понравившимся нам, но слегка непонятым названием Ex Machina такова. Действие происходит в 2240 году от Рождества Христова, ровно через 223 года после так называемого “Великого Катаклизма” (и кто это такой — “великий ка-



таклизма”?). Не уточняется, что именно случилось, но догадаться несложно. Либо метеорит накрыл-таки землю, либо китайцы напортачили с поддельными ядерными бомбами, взорвав всю планету, что называется “нах”. Не суть важно. Важно то, что не все население планеты Земля погибло под этой самой “клизмой” (ката). Уцелевшие люди подались прочь из разрушенных городов, которые превратились в “братские могилы”, и стали органи-

зовывать новые поселения то тут, то там. Они начали предпринимать робкие попытки восстановить цивилизацию, но сделать это было невероятно сложно. Так уж получилось, что лучшие люди остались лежать в братских городских могилах, а худшие (разбойники и негодяи), воспользовавшись моментом, принялись третировать оставшихся в живых. Население планеты поделилось на торговые альянсы (это хорошие) и криминальные группировки (плохие). К несчастью, основные транспортные магистрали оказались под бдительным присмотром “плохих”, что существенно усложнило жизнь “хороших”. Так на свет появились мощные бронированные грузовики, вооруженные, что называется, до зубов. И работать водителем-дальнобойщиком подобной машины стало за честь каждому от важному человеку, будь то мужчина или женщина. Сюжет игры забрасывает вас в кабину одной из машин.

## Гремучая смесь

Создатели проекта Ex Machina затрудняются причислить свою игру к какому-то определенному жанру. Тут будет очень много Action, предостаточно элементов ролевой игры, и, конечно же, нескончаемые гонки (если гонками можно назвать передвижение на тяжелых груженых транспортных средствах).



Любопытно, а где у этого автомобиля кузов?



А вот и цель! Мы почти дома...

Всего сделано пять моделей грузовых машин. Количество небольшое, но в некотором роде компенсируется детальной проработкой и уникальным характером каждого автомобиля. Грузовики можно будет усовершенствовать — навешивать на них дополнительную броню, оружие, видоизменять кабину и подключать дополнительные гаджеты. Что касается оружия, то в игре будет порядка тридцати разнообразных единиц: пулеметы, пушки, ракеты, мины, энергетические пушки.

Противники тоже спешат поразить разнообразием — это военные машины, роботы, пехотинцы, такие же грузовики. В игре будут боссы — большие (в количестве четырех штук) и поменьше (12 позиций).

Сюжет нелинейный — возможно три варианта окончания игры. Разработчики также обещают вполне правдоподобную физическую модель. Это касается и движения, и модели повреждений автомобилей и объектов.

Что же до графического оформления, то скриншоты свидетельствуют о хорошем потенциале. Тут вам и взрывы, и текстуры и красивые дома, деревья, трава, люди.

Ex Machina относится к немногочисленным проектам, в которые хочется начать играть сразу после прочтения ознакомительной информации. Концепция и возможности очень интересны. Будем с нетерпением ждать релиза и следить за разработкой этой игры.



Такое впечатление, что здесь применена довольно-таки редкая воксельная графика...





**СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!**



**ВО  
ИМЯ  
СВОБОДЫ!!**



**FF**  
**FREEDOM FORCE®**  
**VS**  
**THE 3rd REICH**



ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ  
СОБСТВЕННОГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ  
НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА  
ПЕРСОНАЖЕЙ



ОТРЯД СУПЕРМЕНОВ  
FREEDOM FORCE КРОШИТ  
ПОЛЧИЩА ГИТЛЕРОВСКИХ  
ОККУПАНТОВ



КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ  
С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-  
ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУ-  
ШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР



© IRRATIONAL GAMES, 2005. FREEDOM FORCE И ЛОГОТИП FREEDOM FORCE LOGO ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ IRRATIONAL GAMES. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК». Тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО Тел.: (095) 933-07-26, e-mail: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ — КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», Тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: SALES@ODYSSEY.UA, WWW.ODYSSEY.UA.



**www.freedomfans.com**  
ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ АКЦИОН/RPG ГОДА

**СКОРО  
В ПРОДАЖЕ**



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

ПСИХИ  
АТАКУЮТ!

Парапсихология - область исследований так называемых паранормальных психофизических явлений: экстрасенсорного восприятия, происходящего без участия органов чувств (телепатия, ясновидение, лозоискательство, парадигматика и т.п.)  
Российский энциклопедический словарь



Жанр TPS Издатель ZOO Digital Publishing, Новый Диск Разработчик Midway Amusement Games Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)  
Количество дисков 1 DVD или 4 CD Сайт www.psiopsgame.com

Его зовут Ник Скрайер. Он агент Mindgate, сверхсекретной правительственной организации, созданной для исследования паранормальных свойств человеческой натуры. Более того, они очень даже успешно эти самые способности применяют, что и привело к неизбежному. Один из агентов окончательно сбрендил и решил, что он - тот самый, кто способен править миром. И пошло-поехало...



## Аномальные герои

В глубоком подполье начало формироваться террористическое движение The Movement, организованное неким Генералом, куда набирались агенты с развитыми паранормальными способностями. Все шло благополучно до тех пор, пока террористы не устроили налет на одно из предприятий, где тянул охранника наш друг Ник.

Уже задолго до этого предполагалось, что Ник вплотную займется проникновением в The Movement, а потому его память подверглась серьезной корректировке, из нее удалили все ненужное и имплантировали ложные воспоминания. И теперь, благодаря правильно организованному стечению обстоятельств, Ник все-таки попадает в одну из штаб-квартир The Movement. Теперь он пленный, кандидат на промывку мозгов. Впору молиться о быстрой смерти, но тут в дело вмешивается один симпатичный

фактор, имя которому - Сара, внедренный агент на службе у Mindgate. От ее помощи зависит не только жизнь Ника, но и выполнение главной задачи - развала и полного уничтожения террористической организации.

Если с самого начала не обратить внимание на аннотацию к игре, то утверждать, что это обычный шутер, начинаешь буквально сразу после ее запуска. Тебя освобождает из камеры какая-то девушка, кричит, что она твой друг, и мгновенно исчезает, вручив тебе магнитную карточку. Берешь ствол, валишь одного врага, другого, третьего и потихоньку добираешься до того момента, когда начинают приходить воспоминания о том, кто ты вообще есть. Вот тогда и возникает настоящая и искренний интерес.

Итак... Ты, оказывается, был лучшим агентом Mindgate. Конечно, ты пока не осознаешь это, тебе же все-таки промыли мозги, и твои способности будут проявляться постепенно, в процессе освоения игры. Но список твоих возможностей на сегодня выглядит так: телекинез,

возможность "высасывать" пси-энергию из противника, способность разума проникать сквозь стены, контроль чужого разума, пирокинез. И, что самое интересное, эти способности - отнюдь не второстепенное твоё оружие. В этом как раз и состоит изюминка. Ты - ментальный монстр. Во всех смыслах этого слова.

Если с самого начала попытаться пройти Psi-Ops так, как мы это обычно делаем в любых других шутерах, то из этого ничего не выйдет. Патронов не хватает постоянно, оружия - раз, два и обчелся. В нашем распоряжении один пистолет и одна же единица более зубастого огнестрельного устройства из довольно ограниченного перечня. Меткость обычного оружия оставляет желать лучшего. Не знаю, с какого такого образца они содрали эту кучность, но из десятка пуль, выпущенных вами, максимум две штуки попадет в то место, куда вы целились, остальные же уйдут в молоко. Остается только пользоваться пси-энергией, к чему игра постепенно начинает нас приучать.

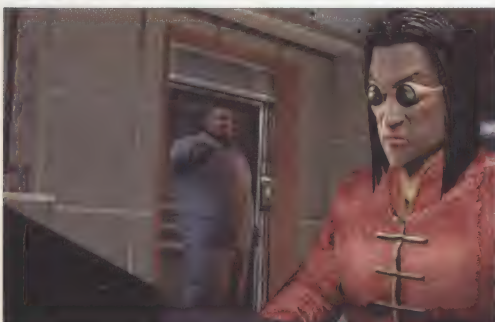
## Чему нас учат в школе

Для начала Ник вспоминает, что где-то там, в другой жизни огром-

Уже тогда Ник знал, что она его предаст, но в первую очередь обращал свое внимание совсем на другое...



Ключевые фигуры заговора. На переднем плане русский парень с простым русским именем Джов Леонов, бывший нагэбист и профессиональный пси-оператор







↑ Навели резкость? Ххе-ххе... Раз-раз-раз... Посмотрите за мою спину, уважаемые игроки и оцените, каким ужасным плагиатом занимаются разработчики, позаимствовав эти элементы геймплея из широко известной игры

ных размеров афроамериканец (ничего, что я так слащаво политкорректен?) учил его при помощи мысли бросать большие ящики в специально натренированный для этого персонал. Кажется, черный тьюфак называл это телекинезом и говорил, что парень в этом круче всех. Работает эта штука так: цепляешь прицелом любой предмет (люди к таковым тоже относятся), жмешь правую кнопку мыши и начинаешь бить этот предмет о разные замечательные углы и выпуклости. Или швыряешь его об стенку, и, если повезет, он больше не встанет. Помимо этого, ты запросто можешь подтянуть к себе любые нужные в хозяйстве предметы в случае, если обычным способом ты до них не достоешь. Этому, конечно, мешает косность нашего «обычно-шутерского» мышления. Только когда я, пуская слюни, в третий раз прошел мимо аптечки, лежащей на высоком шкафу, на меня снизошло гениальное озарение, и возжеланный предмет с помощью телекинеза оказался в рюкзаке. Таких мелочей в игре много, но потом к новообретенной способности привыкаешь, и все идет своим чередом.

Второй сверхъестественный дар — способность вашего разума выходить из тела и проникать сквозь стены. Причем примечателен тот факт, что ваше «второе я» весьма избирательно в своем умении не замечать препятствий, оно умеет двигаться только через дверные проемы и не может подниматься выше человеческого роста.

Дальше — круче. Было бы странно, если бы, обучив человека (пардон, паранорму) подобным штучкам, его учителя забыли бы о такой действенной фишке, как контроль за разумом других объектов. Помните лучшую майнд-контролирующую игру всех времен и народов Messiah? Маленький ангелочек-засранец, вселяющийся в умы других людей и заставляющий проделывать разные хитрые штуки. Вот и тут наш более крупный засранец любит похозяинничать в чужих головах, что у него очень даже неплохо получается.

И, разумеется, пирокинез! Стивен Кинг очень хорошо описал это в одном из своих романов, но, в отличие от его героини, нам это с самого начала приносит удовольствие и пользу. Что может быть лучше, чем хорошо прожаренный охранник? Разве что только два его обгорелых коллеги, в которых ты его швырнул. Замечательная вещь, если использовать ее с умом. Хм... Оцените игру слов.

Все эти трюки очень эффективны, особенно когда их применять комплексно. Но они также очень быстро отъедают вашу жизненную энергию, а в вашем распоряжении она имеется в ограниченном количестве. Энергию можно пополнять, как пси-аптечками, так и при помощи такой роскошной фишки, как поглощение ее у других людей. Вы можете высосать определенное количество этой субстанции, как из мертвых, так и из живых. Разница только в том, что в трупах ее гораздо меньше, а у живых после такой процедуры с оглушительным чпоканьем отлетает голова.

#### Ать-два, и в дамки

А теперь сложите все вышесказанное с уже имеющимся боекомплект, добавьте сценарий и можете смело говорить, что игра заслуживает как минимум доброго слова. В геймплее все логично и последовательно, практически нет ничего лишнего. По большому счету, игра не представляет

собой стопроцентный шутер, потому что в ней не так уж и много врагов на единицу площади, как это предполагается в подобных случаях. Часто Psi-Ops прекрасно обходится довольно хитро задуманными ловушками а-ля «Персидский принц», только вот они немного изоценнее,





## Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



как и полагается в наш техногенный век.

Коридор. Вдоль стен - ячейки, в одной из них копается технар. Подходим ближе и пристукиваем его. И тут, словно в отместку, двери ячейки захлопываются и внутрь начинает поступать газ. Легко предположить, что это совсем не кислород и что через минуту вы отправитесь к праотцам. Решение приходит не сразу, но оно, в общем-то, не такое уж и сложное, если судить об этом с точки зрения паранорма. В проходке снаружи стоит тумба, а у тебя, как назло, в арсенале есть телекинез. Ты знаешь, что он может действовать и через препятствия? Ну, тогда хватай тумбочку и бей ею в двери. С третьего удара стекла осыпаются, и остается только выбраться наружу. Круто?

❖ О, Учитель! Как ты мог так низко пасть?!



❖ Это не хэдриб, это результат тщательно проведенного отбора пси-энергии

И таких вот мелочей по всей игре расставлено достаточно для того, чтобы вынос вражеских тел не стал рутиной. С ними не так скучно, как это могло бы быть.

Пару слов об AI. Он был, он есть, он будет есть. Тупой он, скажу я вам. Все, что умеют делать охранники, это прятаться и палить в вашу сторону. Да, по большому счету, фиг с ними, основная фишка не в этом. Они так клево орут, когда ты высасываешь из них пси-энергию! И так красиво летают, сбитые с ног ящиком или своим партнером. За это можно простить многое.

Мне остается только добить уже вконец заинтригованного читателя финальной парой фраз. В Psi-Ops присутствует очень даже замечательная физика. Нет, вы меня не так поняли. Не та выпяченная наружу и бьющая себя пятками в грудь

физика Far Cry или Half-Life 2, а очень похожая на настоящую. Я думаю, будет лучше, если вы убедите от моей переносицы ствол вашего "Глока" и позволите объяснить. Что, по-вашему, есть реальная физика? Когда бочка на полу откатывается в сторону, а стеллаж грохается на пол только потому, что вы подошли к ним вплотную? Когда доска, переброшенная через проем, падает вниз после того, как вы прошли мимо нее пару раз, едва ее задев? Или же, когда для того, чтобы скинуть один ящик вниз, нужно приложить весомые усилия в виде другого ящика, как минимум такого же размера? Мне кажется, что второе более вероятно.

Здесь нет стеллажей, падающих от вашего выдоха. Тела летают по правильным параболам и, задев соответствующие углы и ребра, очень правдоподобно меняют траекторию полета. Если ты бросишь канистру в металлический ящик, то он даже не покачнется, а вот если ты шарахнешь по нему зомбированным морпехом, то второй закон Ньютона сработает на ура. Аргументация ясна? Тогда продолжим.

#### Вид сзади

Глупо утверждать, что вся 3D-графика сосредоточилась в этой игре и то, как выглядит картинка в Psi-Ops, есть предел сущего на Зем-

❖ Папа-негр развлекается... У них в Африке он был бы сильным шаманом







▲ А еще у нас очень легко получается шмонать сейфы. Примерно вот так

ле. Не так уж она здесь и совершенна, если уж на то пошло. Но трудно отрицать очевидное: полигонов здесь хватает на все. И на людей, которые двигаются не очень правдоподобно, но похоже (видать, не хватило денег на Motion Capture), и на весь антураж, включая разные там ящички, канистрочки, тележечки с газовыми баллончиками и большие помещения, заполненные всяким хламом, который можно подвигать, покидать, взорвать и проделать с ним еще кучу действий. Текстуры, конечно, можно было сделать и побогаже, но, по большому счету, не очень-то и придерешься.

Любой бузотер, балующийся своими паранормальными возможностями, способен создать вокруг себя целую кучу разных вспышек, радуг, молний и прочих магических проявлений экстрасенсорной сущности. А поскольку Ник Скрайер относится к этой категории нелюдей, то у него с антуражем все в порядке. Там, где положена молния, она появляется, а уж что касается разного вида аур (прости меня, Всевышний, за столь вольное использование этого слова, но я по-другому не мог), то тут присутствует полный комплект всевозможных раскрасок и эффектов. Красивенько, в общем.

■ В следующий миг бедняга с хорошо знакомым нам звуком лишится головы



Вот так, любуясь разноцветными кругами перед глазами, и забываешь о том, что вся эта красота способна издавать довольно разнообразные звуки. Что она самозабвенно и делает в течение всей игры. В спокойные моменты звучит что-то в стиле Ambient, это так, даже и не музыка, собственно. Набор щелчков и диссонирующих аккордов, но слушается легко. А в долгие и нудные секунды баталий играет уже что-то познергичнее, но тут уже ей-богу не до того. Отбиться бы.

## И тебя вылечат...

Фу... Эта игра - порт со всех приставок сразу! Над нами злобно посмеялись. Они даже не стали утруждать себя и маскировать свои действия, а в "Кто есть где" так и написали "Портировали такие-то и такие-то". На интерфейс они не по-

■ Дружище Джов, ни один экстрасенс не устоит против тщательно взвешенного металлического ящика!



ложили много сил, и он до сих пор работает наполовину от мыши, наполовину от клавиатуры. Инвентарь Ника функционирует так, как положено всем приставочным инвентарям. Хм, да вот вроде и все, что показывает приставочную сущность этой игры.

Игра недурна, в ней есть фишка, которой по-прежнему не хватает в восьмидесяти процентах нынешних проектов. Не удивлюсь, если в ближайшем будущем появится партройка игр, вовсю третирующих потенциальную способность человека к телекинезу, телепортации, контролю за разумом и прочей бодяге, способной привлечь игроков.

Тут шальная мысль промелькнула. А что, если, выпущкая подобные игры, кое-кто хочет нас кое к чему подготовить? Не страшно?..



Играли на компьютерах гипермаркета "САНРАЙЗ-ПРО".

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9.0/10	ИТОГО ↓ <b>8.4</b>
Графика	8.0/10	
Звук и музыка	8.0/10	
Дизайн	8.0/10	
Ценность для жанра	8.0/10	



# НЕ СЧЕСТЬ У РОБОТА ПРОФЕССИЙ

Андрей ЦУР

Robots



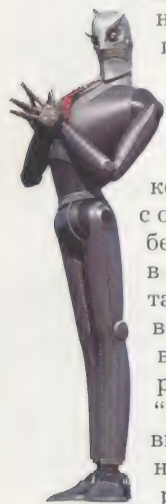
- Берем этого робота с собой? - спросил Форд, неприязненно глядя на Марвина, который ссутулился под маленькой пальмой в углу. Зафод оторвал взгляд от зеркальных экранов с унылой панорамой поверхности Магратей, на которой стоял корабль.

- А-а, андроида-параноика? - протянул он. - Берем!

- Но что нам делать с роботом, страдающим маниакальной депрессией? Дуглас Адамс. "Автостопом по Галактике"

Жанр 3D-аркада Издатель VU Games Разработчик Eurocom Entertainment Software Рекомендуется Pentium 4 1,5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)  
Количество дисков 2 CD Сайт www.robotsgame.com

Если долго-долго наблюдать за появлением на рынке компьютерных игр по мотивам фильмов, то через некоторое время стандартную градацию "хороший/так себе/плохой" начинаешь дробить еще на три категории. Как правило, большинство игр релизится через некоторое время после премьеры фильма. Немало выходит их и одновременно с началом показов. Но меньше всего бывает игр, появившихся раньше прародителя-блокбастера.



Недавно осчастливившая нас своим появлением аркада Robots подпадает именно в последнюю, самую малочисленную из вышеприведенных категорий. Игра появилась еще в январе, в то время как сам полнометражный, полностью созданный на компьютере мультфильм с одноименным названием доберется до экранов только в марте сего года. Впрочем, такой "заблаговременный" выход в тираж нельзя назвать рискованным шагом со стороны издателя VU Games. "Роботы" получились игрой вполне самодостаточной. Нет никакой необходимости смотреть мультфильм, чтобы понять игровой сюжет и различить, кто есть кто.

## Робототехника

Взглянув на скриншоты, можно в первый момент спутать Robots с упомянутым в лучших играх прошлого года (см. №1 за этот год) любопытным проектом Scrapland от мистера МакГи. Так вот, игры действительно похожи, хотя ни в коей мере друг друга не копируют. Забавный случай из разряда "хорошие мысли приходят в разные головы одновременно": вроде как игро-

Иногда при нечаянном повороте камеры получаются вполне героические ракурсы



вые вселенные разные, но схожее исполнение упорно вопит о плагиате, хотя проекты разрабатывались практически параллельно и "содержать" что-то друг у друга могли с очень малой долей вероятности.

Да и вряд ли разработчики Robots стали бы заниматься поиском идей на стороне — у них в распоряжении были сюжет и сеттинг мультфильма, которые требовалось по возможности точно воплотить в игре. Что, в сущности, и было сделано: сюжет повествует о том, как в некой сказочной стране роботов молодой, но уже подающий надежды изобретатель Родни Копперботтом решает оставить дом родной и отправиться в Город, чтобы работать там на Фабрике. На этом экскурс в производственную драму с элементами фантастики можно считать выполненным, ибо нехитрые сюжетные перипетии мультфильма заменены в игре аркадными эле-



ментами.

## Роботомеханика

Robots построена по часто используемой в подобного рода играх схеме: практически все засветившиеся в мультфильме сцены используются как основа для создания игровых зон, т.е. уровней. На каждом из таких уровней (Пригород, Вокзал, Городские Трущобы, Завод и т.п.) игроку дается полная свобода действий и передвижений и ставится задача собрать определенное число разного рода артефактов. Данная игровая механика сначала радует своей псевдосвободой. Например, имеется городской район — небольшой отрезок улицы с несколькими домами по обе стороны. По улицам ходят вычурного вида роботы, с которыми можно перекинуться ничего не значащими фразами. Услужливый NPC на входе в игровую зону ставит задачу-прайм: найти 16 кусочков чертежа, разбросанных по локации. И ты начинаешь в лучших традициях "Принца Пер-

Наждому из говорливых неписей чего-то от главгероя да надо. Этому вот 10 золотых гаек подавай





сии” запрыгивать на крыши, скатываться по натянутым проводам и залезать во всякие труднодоступные уголки, дабы собрать необходимое количество требуемых артефактов. Со стороны это смотрится несколько бредово: тихая спокойная улица, живущая размеренной неторопливой железяной жизнью, по которой мечется какой-то полоумный робот-тинейджер. Но до поры до времени выглядит это забавно. До поры, потому что скоро псевдосвобода и однообразность задач начинается надоедать: на входе на любой из игровых уровней главгероя всегда встретит услужливый непись, всегда поставит задачу, и всегда она будет выглядеть как “собери столько-то каких-нибудь фиговин (кусков чертежа, болтов, запчастей – нужное подчеркнуть), чтобы пройти дальше”. На продвинутых уровнях свобода перемещения ограничена, что превращает прохождение в поиск одного единственно правильного пути “перепрыгнуть здесь, скатиться вон там, подняться на этой платформе”. Возникает не очень приятное ощущение, что берут тебя за нос – по пальцу в ноздрю – и аккуратно, но сильно тянут от начала уровня и до полного хэппи-энда. И рад бы свернуть с намеченного пути, да нельзя. Если сначала на ум приходят сравнения Robots с Prince of Persia и чуть ли не Beyond Good & Evil, то под конец появляются ассоциации с бездумным спинномозговым скроллером. Что только подтверждается при взгляде на игровое уп-

➤ Над пропастью не ржи!



равление. Увы и ах, управление в Robots потерпело то же фиаско, что и во многих кроссплатформенных продуктах до него – про “мышь” опять забыли. Все опции передвижения и управления камерой применяются только при посредстве клавиатуры. В том числе и прицеливание в режиме от первого лица. Так что во время игры легкое сажомо игроку обеспечено.

## Роботорговля

К чести разработчиков надо сказать, что тупой аркадой Robots называть при этом все же нельзя.

Игровые уровни, пусть даже иногда абсолютно прямо-душного коридорного типа, построены профессионально, выдержаны в духе мультфильма, с вниманием

к окружению и деталям. С точки зрения графики и дизайна игра выглядит очень органично – свою роль сыграл не только талант разработчиков, но и то, что для персонажей и некоторых объектов окружения использовались низкополигональные версии моделей из мультфильма.

Попытки уйти от общей аркадной простоты видны и в игровой механике: по мере прохождения уровней игрок собирает обильно разбросанные там и тут гайки-винтики, называемые скарп. Эти маленькие “бонусы” играют двойную роль: они являются боезапасом для ручной пушки главгероя и одновременно валютой в расставленных на пути следования магазинах. Накопленный скарп можно сбавить взамен на апгрейды для той же пушки, а также на различные приспособления и фишки, от

гранат и батареек до бонусных фильмов про то, как создавались игра и сам мультфильм.

## Роботовывод

Robots можно назвать квинтэссенцией современных аркад. Не шедевром, нет. Но очень крепким середняком, собранным из отменно налаженных компонентов: качественной графики, неплохого дизайна и адекватного игрового баланса. У Robots просто нет плохих сторон (если только не вспоминать про управление, но это беда не столько игры, сколько портирования). Проблема в том, что каких бы то ни было выдающихся сторон у Robots тоже не наблюдается. Не найдется в этой игре чего-то такого, за что ее потом стоило бы вспоминать, приводя в пример. Возможно, дело тут в том, что Robots по своей сути – что мультфильм, что игра – ориентированы на школьную аудиторию, причем даже не на старшеклассников (верхний порог можно установить где-то в 14 лет). Я не собираюсь прикидываться цензором, просто для достаточно искушенного игрока предложенный Robots нехитрый геймплей может показаться слишком простоватым, недостаточно насыщенным и разнообразным. А искушенность в данном вопросе приходит вместе с игровым опытом, который, сами понимаете, нарабатывается просиженными за компьютером годами.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7.0	0.40
Графика	8.0	0.20
Звук и музыка	7.0	0.10
Дизайн	8.0	0.20
Ценность для жанра	6.0	0.10
<b>ИТОГО</b>		<b>7.3</b>

➤ Раз ромашка, два ромашка, ой, а я четвертую нашел...



➤ Мини-игра “Гонки в железных шарах”. Не “на”, а именно “в”. Роботам с испорченным гироскопом просьба не смотреть





Никита КАРЕЕВ

# КЛИНОК СВЕТА В ТЕМНОМ ЦАРСТВЕ



Жанр TPS/Adventure Издатель Cenega, 1С Разработчик Black Element Software Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. класса GF3  
Сайт [www.shade-game.com](http://www.shade-game.com) Количество дисков 1 CD

**К**огда-то мне довелось написать маленькую превьюшку по Shade: Wrath of Angels. В процессе этой небольшой, но кропотливой работы я пересмотрел массу материалов по игре, включая интервью и различные пресс-релизы. Реальность оказалась просто поразительно непохожей на то, что я некогда описывал! Я точно помню, что главный герой был задуман профессиональным наемником Ватикана, а вовсе не безымянным братцем какого-то незадачливого исследователя. Обещалась масса современного огнестрельного оружия, а в списке уровней числились лаборатории и военные базы... Я даже видел подтверждающий эти тексты скриншот. Увы, ничего из перечисленного в Shade нет. Да и обещанное разработчиками "Max Payne meets Alone in The Dark" скорее уместно заменить на "Tomb Raider meets Knights of the Temple". Впрочем, я вовсе не собираюсь обвинять разработчиков в непостоянстве. Право же, помахать вволю верным мечом - удовольствие, которое ни в чем не уступит тому, что можно получить от стрельбы из современного автомата. При одном условии: если это будет хорошо сделано.

## Концепция изменилась

Каким был изначально задуман Shade - уже не важно, получившаяся в итоге смесь более всего родственна недавнему римейку "Конана", "Энклеиву" и уже упоминавшимся "Тамплиерам". Главный герой оказывается обладателем уникального светящегося меча, которым можно и нужно пользоваться всю игру. Меч выделан из отличнейшей самозатачивающейся стали, бесплатно освещает окружающее пространство мягким голубым светом и да-

же может быть подвергнут неоднократному "магическому" апгрейду. Такому оружию просто по закону положена хоть какая-никакая комбо-система. И она есть, хотя и не дотягивает даже до своего аналога из недавнего Conan и полностью пасует перед той, что применена в Blade of Darkness. Хорошо еще, что, в отличие от того же Knights of the Temple, местный блок не является непробиваемым и не дает защиты сразу со всех сторон. Ставим небольшой плюсики.

Кроме меча, можно использовать арбалет, пистолет Desert Eagle, жестоко обделенный нормальным количеством боезапаса, демонический хлыст и даже собственные руки. Да-да, в Shade вы можете попытаться набить морду закованному в доспехи мечнику! Будем считать это положенной долей юмора, который непременно должен содержаться в любом американском боевике и всякой уважающей себя компьютерной игре (безотносительно места рождения).

Уместно вспомнить об одном обещании разработчиков, которое так и сбылось, - о возможности превращаться на некоторое время в демоническое создание, якобы наделенное огромной силой и мощью. Разработчи-

Все, что осталось от бывшей концепции крепкого шутера, - Desert Eagle с горсткой патронов на всю игру





ки позиционируют эту скромную опцию как реальную альтернативу обычным боям, но все это чистой воды враки. Красный монстр крайне неэффективен и для серьезного использования требует длительной прокачки, которую лучше пожертвовать своему-верному-почти-световому-клинку. Демон может использовать магию, но бесспорно лучшее и оптимальное его применение - это таскание многочисленных ящиков и иных тяжеловесных конструкций. Хотя и эта работа, судя по вялым движениям монстра, дается ему нелегко.

### Ложечку за маму, ложечку за папу

Пазловая составляющая Shade реализована из рук вон плохо. Начать хотя бы с того, что абсолютно все загадки выглядят надуманно и, самое плохое, это бросается в глаза. Бесспорно, игровая индустрия уже переросла вращающиеся над полом аптечки и артефакты, но вот специально разложенные в тупичках ключи все еще остались. Когда прорубаешься через лавину адских созданий и прорыв ловушек в какую-нибудь комнату, где на постаменте лежит ключ, открывающий заднюю дверь на заваленный дровами двор заброшенного монастыря и окидываешь взглядом пройденный путь, уже осознавая необходимость проделать все действия в обратном порядке, то ощущаешь некий привкус глупизны. От какой же безысходности можно кормить игроков столь казуальным и некрасивым подходом?

Последняя ложечка, которая может переполнить чашу терпения жаждущего "фана" игрока, - это "спортивная" составляющая геймплея. Тут товарищи из BES ухитрились спереть несколько неплохих находок, но так и не сумели вывести результативную систему на должный уровень. Так, переключение режимов передвижения колесиком - удачный трофей из Splinter Cell. Но на основу игры он положен столь топорно, что попросту скончался при пересадке: передвигаться медленным шагом тут



Слева вариант "в разработке", а справа то, что получилось в итоге

Думаете, это преувеличение насчет того, что игры в процессе разработки могут меняться не только внешне, но и всем нутром? Вот вам наглядное доказательство: Shade-2002 vs. Shade-2004. Пушки против мечей. Max Payne против Knights of the Temple. Фантазия против суровой реальности. Справедливости ради надо заметить, что вариант справа выглядит много лучше. А вот стал ли лучше геймплей или же, наоборот, деградировал, мы вряд ли когда-нибудь узнаем.

не додумается даже редкий извращенец, а "бега" до неминуемой одышки хватает на пару секунд. Акробатика перекочевала, разумеется, из общепризнанного эталона - Prince of Persia. Наш подопечный способен висеть на руках и даже передвигаться в таком положении, ходить по узким карнизам и хвататься в прыжке за край каменной плиты. И иногда, раз пять, нас даже заставляют все это проделать. Но, как ни странно, основной спорт все же сосредоточен в изрядно приевшейся концепции "перепрыгни пропасть", с ее усовершенствованными версиями: "перепрыгни с одного узкого камушка на другой узкий камушек" и "перепрыгни с одного узкого исчезающего камушка на другой узкий исчезающий камушек".

### Метаморфоза

Shade - мультиплатформенный продукт. Отсюда и несколько дурацкое в плане комбо, но все же весьма удобное управление, и система чекпоинтов, вытеснившая нормальные сейвы. Хорошо еще, что графика смотрится достойно. Из рекламируемых вкусовостей наличествует шведский физический движок Meqon, который, правда, пока еще не дорос до уровня Havok и подчас грешит заметными пробелами по части соблюдения законов всемирного тяготения. Сюжет стандартен и вряд ли за-

служивает изложения на этих страницах, могу лишь заверить, что он существует.

Что действительно стоит отметить, так это архитектурный дизайн уровней. Оформление склепов, средневековых городков, болот и внутренностей египетских пирамид, бесспорно, очень приятное. Все конструкции ладно отесаны и аккуратны и, вкуче с графической шлифовкой со стороны движка, выглядят если не на "отлично", то уж точно на "хорошо" с плюсом.

Так что же есть Shade? Неправильная поделка, тупой клон, недостойный внимания мусор от соседей-чехов? Ну зачем же так грубо? Скорее, это типичная адвенчура, которая к релизу не сумела избавиться от множества детских болезней. И, судя по всему, даже не очень-то и пыталась. За что и была нещадно обругана. Создавшая ее молодежь из Black Element Software чему-то научилась, будем надеяться, что их следующие проекты выйдут получше. А Shade, вполне возможно, найдет себе почитателей среди любителей псевдоисторических аркад.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6.0/10
Графика	8.0/10
Звук и музыка	7.0/10
Дизайн	7.0/10
Ценность для жанра	6.0/10

ИТОГО ↓  
**6.7**

### М-м-м, шнорпичники





## В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

- Ты кто?

- Че-ре-па-ха.

Мультфильм "Ну, погоди!"

Жанр Arcade Издатель Konami Разработчик Konami Computer Entertainment Studios Рекомендуется Pentium III 1.0 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)  
 Сайт [www.konami.com/gs/mutantmelee](http://www.konami.com/gs/mutantmelee) Количество дисков 2 CD

**П**риготовьтесь пережить наплыв игр, повествующих о приключениях зеленых мутантов. Судите сами... В конце 2003 года состоялся релиз Teenage Mutant Ninja Turtles. Не успели мы отдохнуть от недавно появившейся второй части, как в феврале пожаловал TMNT: Mutant Melee. Если черепашки-ниндзя стали появляться с такой частотой, значит, это кому-нибудь нужно.

### Все смешалось в канализации Сплинтера

Сказать о сюжете что-то внятное невозможно. В режиме Adventure Story вы выбираете персонажа и отправляетесь на поиски приключений на свой панцирь. Спарринг-битвы с друзьями мотивируются полнейшей банальностью, мол, Раф слишком много думает о своих достоинствах и не хочет замечать недостатки, поэтому с ним надо сразиться в бескомпромиссном бою. Для детишек подобные объяснения сгодятся (игра явно ориентирована на школьников младших классов), а взрослым дядям и тетям они покажутся глупыми.

Как только завершится прохождение курса молодой черепашки-ниндзя, учитель Сплинтер выдаст благословение на выход за пределы канализации. На улице ситуация куда интереснее: то и дело на пути попадают наймиты Шредера. Ими кишат улицы, станции метро, заводы... Постепенно возрастает сложность про-

хождения уровня. Причем, как за счет банального увеличения числа врагов, так и улучшения AI противников.

В ящиках припрятаны различные power up'ы (аптечки, усиление удара, ускорение, неуязвимость и т.д.) и оружие. В основном - холодное, но есть пара разновидностей базуки и ручной пулемет. Действуют они строго определенное время, так что не зевайте. Еще одна фишка - возможность швыряться бочками, ящиками и прочей рухлядью. Главный герой хватает увесистую коробку и бросает ее в физиономию противника. Чем не атака с дальней дистанции? И никакие гранатометы не нужны. Кое-где мордобой сопровождается решением маленьких пазлов.

Некоторые локации представляют собой одну большую мини-игру. Как вам понравится продержаться энное время на подвешенных в воздухе каменных плитах под аккомпанементы взрывов огромных бомб, сбрасываемых сверху вертолетами? Приходится носиться по площадке (бомбы раз-

рушают ее составные части) и спихивать присланные сверху "гостинцы" в темную бездну. Казалось бы, простое развлечение, а затягивает. В конечном итоге Adventure Story проходится на одном дыхании. Давненько на PC не было аркады со столь мощным зарядом фана.

### Удачное решение проблемы

Режим Melee Match оказался обычным файтингом. Игрок выбирает питомца (как и положено, львиная доля персонажей припрятана в темном чулане, придется их открывать за заработанные жетоны), потом локацию, после чего начинается мордобой. Впрочем, не все уровни сводятся к классическому выяснению отношений. Встречаются игра в "царя горы", драка за обладание сундуком сокровищ и еще несколько нестандартных способов времяпровождения.

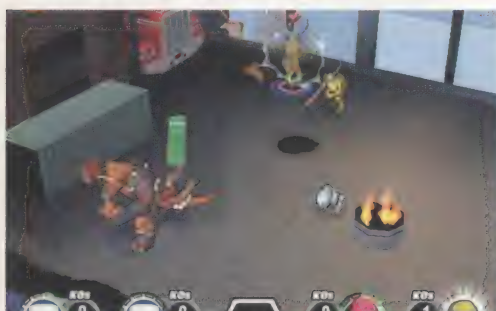
### Обложили, гады, со всех сторон



### Это кто тут бомбами сорит?



### Кто здесь кто - разобраться невозможно



### Бомбы летят на голову с поразительной скоростью. Сплинтер, как назло, забыл выдать наску





## МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Обложка самого первого выпуска. Обратите внимание, как со временем изменилась внешность черепах

### Как бумажная черепаха стала золотой

Отцами черепах-ниндзя являются Кевин Истмен и Питер Лэрд. Первый зарабатывал себе на жизнь доставкой ресторанной еды на дом, а второй трудился на ниве дизайна и оформления. Однажды вечером от нечего делать друзья нарисовали ходячую на двух лапах черепаху и вложили в нее "руки" нунчаки. Также, забавы ради, они придумали простецкий сюжет, совмещавший концепции популярных комиксов Фрэнка Миллера "Сорвиголова" и "Ронин". Чуть позже появилась мутировавшая крыса Сплинтер, обучившая четырех черепах-подростков искусству ниндзюцу.

Оставалось найти того, кто бы смог оказать материальную помощь в издании комикса. Ни одна компания не ответила парочке энтузиастов согласием. Пришлось все делать самим. В 1984 году за \$1200 друзьям удалось отпечатать три тысячи экземпляров дебютного 40-страничного черно-белого комикса, а также разместить рекламу в Comics Buyer's Guide. Народу это дело понра-

То, что здорово получалось с геймпадом, без использования последнего часто выглядит отвратно. TMNT: Mutant Melee оказался приятным исключением. Перемещение подвешено на привычный обладателям PC WASD-вариант. В центре клавиатуры расположены кнопки, ответственные за нанесение ударов (обычный и специальный), прыжок, блок, захват предметов и исполнение фирменных приемов. Очень удачная раскладка, к которой привыкаешь уже к пятой минуте игры.

### Не узнал, богатым будешь

TMNT: Mutant Melee использует движок RenderWare. Да, тот самый, на котором строились две последние се-



рии Grand Theft Auto. Только верится в сей факт с трудом. Разработчики основательно покопались во внутренностях графического ядра. Если бы не специальная надпись, предваряющая стартовый ролик, ваш покорный слуга стал бы грешить в сторону какой-нибудь неизвестной разновидности технологии cell-shading. Создается впечатление, что игра пришла к нам из времен расцвета восьми- и шестнадцатибитных приставок (кстати, тогда электронные "Черепашки" были куда популярнее).

На самом деле старыми добрыми спрайтами в игре не пахнет. Просто программисты умудрились заставить великовозрастный трехмерный движок производить псевдомультяшную графику. Правда, ее качество заслуживает отдельного нелицеприятного разговора.

К сожалению, TMNT: Mutant Melee не удалось избежать типичных огрехов, которые свойственны слепленным на скорую руку консольным портам. В меню графических настроек

вилось до жути; пришлось срочно выпускать дополнительный тираж в 15 тыс. экземпляров. Новые приключения печатались уже для 35 тыс. читателей.

Атмосфера первенца очень сильно отличалась от нынешней: действие происходило темной ночью, на страницах постоянно мелькали грязные холодные улицы Нью-Йорка с его несметным числом канализационных люков. Со временем окружающий мир преобразился до неузнаваемости: царство ярких тонов, солнышко над панцирем, шутки-прибаутки, и только во время самых крутых поворотов сюжета над городом сгушалась тьма.

Дальше все было как в сказке про Золушку. Комиксы пользуются успехом по сей день, мультипликаторы продолжают штамповать разношерстные сериалы, кинорежиссеры сняли по мотивам приключений черепах-ниндзя три фильма, а разработчики сделали более десятка компьютерных и видеоигр. Само собой разумеется, что Кевин Истмен и Питер Лэрдполнили свои банковские счета внушительными суммами. По заслугам.

За годы существования комикса было отлито множество вариантов настоящих фигурок



напрочь отсутствует хотя бы намек на изменение разрешения. Не говоря уже про какие-то отключаемые опции (прорисовка освещения, степень детализации картинки и тому подобное). Авторы сподобились лишь на регулирование яркости. И на том спасибо.

### Необычный сюрприз

TMNT: Mutant Melee нельзя отнести к жанру классических файтингов. Скорее, это махровая аркада, изрядно приправленная его многочисленными элементами. Добротный, но отнюдь не выдающийся продукт, который легко способен скрасить пару-тройку скучных вечеров. Если вы соскучились по давно канувшим в лету приставочным играм 10-12 летней давности, тогда с новыми черепашками-ниндзя вам по пути.

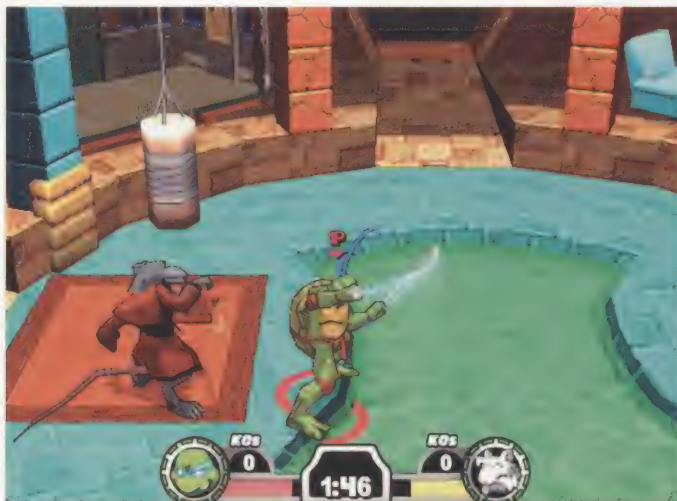
### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7.0/10	ИТОГО ↓ <b>6.6</b>
Графика	5.0/10	
Звук и музыка	7.0/10	
Управление	8.0/10	
Ценность для жанра	5.0/10	

### Поможем старичку Сплинтеру справиться с подосланным ниндзя



### Крыса принимает экзамен у черепахи







# ПРИЧИНЯЮЩИЙ ДОБРО



Do you feel lucky, punk?!  
Грязный Гарри

Жанр TPS Издатель THQ, Руссобит-М, GameFactory Interactive Разработчик Volition Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D уск. (64 Mb)  
Сайт thq.com/punisher Количество дисков 3 CD

**"С**удья, жюри присяжных, палач - и все это в один рабочий день", - немного неуклюжая фраза для слогана. Но именно так звучал слоган старого, образца 1989 года фильма "Каратель". Того, ради которого Дольф Лундгрэн единственный раз в жизни покрасил волосы. И фраза эта при всей своей неказистости как нельзя лучше отвечает на вопрос, кто же такой Фрэнк Касл also known as The Punisher.

Среднестатистический геймер, даже если и видел один из двух фильмов (упомянутый выше 1989 года и прошлогодний с Томом Джейном в главной роли) и прилежно просмотрел все марвеловские мультсериалы, показанные по отечественному ТВ, вряд ли хорошо представляет, что это за зверь такой, Каратель, и с чем его едят. А потому позвольте немного позанудствовать и начать рецензию с небольшой исторической справки.

## Мужская работа

Каратель - персонаж комиксов, появившийся еще в 1974 году. Его настоящее имя - Фрэнк Касл (Frank Castle) - было утверждено после того, как авторы перепробовали целый ворох фамилий скалисто-крепостной тематики. За 30 лет образ Карателя претерпел серьезные изменения. В семидесятых, например, утверждалось, что Фрэнк - ветеран Вьетнама, но шли годы, персонаж стареть не собирался, и теперь место военной службы Карателя просто не упоминается. В восьмидесятых мис-

тер Касл обзавелся собственной линейкой комиксов и примерно тогда же он вылез из стильного супергеройского трико синего цвета и нацепил не менее стильный кожаный плащ. Тот факт, что персонажи разной степени пафосности и "романтизму" издревле страдают необъяснимой тягой к тяжелым длинным одеждам, достоин отдельного исследования.

Как вы сами понимаете, изложить здесь подробную биографию персонажа, который на протяжении тридцати лет переходил от автора к автору, снял

ся в двух полнометражных фильмах и засветился на второстепенных ролях в нескольких мультсериалах, невозможно. Наиболее близкой к правде может быть следующая история.

## Повесть о настоящем человеке

В детстве Фрэнк Касл хотел стать священником. Однако рано пробудившееся гражданское сознание склоняло к более активному участию в построении рая на земле, нежели молитвы и церковные службы. Хорошенько подумав, Фрэнк завербовался... нет, не в "Красный Крест", а в армию США. Отслужил четыре контрактных срока, получил кучу наград, вышел в отставку и устроился инструктором по боевой подготовке в полицию Нью-Йорка. Женился, обзавелся детьми. И надо же так было случиться, что во время воскресного пикника Каслы стали свидетелями мафиозной разборки. Невольный свидетель по всем законам жанра - что загнанная лошадь. И мафиози о семье Фрэнка "позаботились". И на суде были оправданы. Только вот сам будущий Каратель выжил. И... нет, не отомстил, по крайней мере, сам он это не называл мстество. Гибель родных что-то перемкнула в сознании Фрэнка, и он раз и навсегда решил: закон, конечно, штука хорошая, но справедливость важнее.

☛ Полегче, товарищ!



☛ А я ведь просил по-хорошему...



☛ Хочешь похудеть? Спроси меня, как







Он это заслужил



Если его лицо аккуратно поднести к горелке...



Не, надоело, пушай так полетает

"Око за око, зуб за зуб" плюс хорошая неустойка и проценты. Воздав по заслугам и щедро приплатив от себя, Фрэнк не успокоился и продолжил нести справедливость в массы. Так и родился Каратель - мрачный, хладнокровный истребитель всего низкого и мерзкого, сущая головная боль, как для преступного мира, так и для слуг закона.

Сюжет игры начинается с того момента, когда арестованный Фрэнк рассказывает двум полицейским о том, чем он занимался непосредственно после уничтожения убийц жены и детей. Началось все с зачистки наркопритона, который кто-то сдуру открыл чуть ли не напротив дома Карателя. Не привыкший бросать дело на полпути, Фрэнк потянул за ниточку, ведущую к "крыше" наркодилера и обнаружил такое... Что именно он обнаружил, Каратель рассказывает следователям, так что играйте - узнаете сами.

История подана в виде одного большого флэшбека, то есть начинается почти с конца и к концу же возвращается. Приятно наблюдать за процессом допроса: вопросами следователей и ответами Фрэнка (не самый плохой образец черного юмора). И на очередной вопрос типа "И откуда же на том причале взялась такая гора трупов?" - объяснять. То есть - проходить очередную миссию.

Фабула The Punisher не блещет изысками, а поведение отдельных антагонистов не отличается логичностью. Заметьте, однако, что перед нами все-таки комикс-боевик. Да, главгады туповаты, зато они стильны. Да, сюжет линейен, а персонажи (за исключением самого Фрэнка) представляют собой картонные шаблоны. Если вам хочется высокой драмы и многоходовых интриг, то вы ошиблись дверью. Ничего этого The Punisher предложить не может, зато здесь есть все, что нужно крепкому боевику.

Игра дает нам самое главное, что боевику положено по штату. Героя. Харизматичного, хоть от харизмы этой и пахнет серой. Мрачный небритый брюнет баскетбольного роста в развевающемся плаще, стилизованный череп на футболке. Каратель в игре не похож ни на Дольфа Лундгрена, ни на Тома Джейна, похож он на себя самого. Глубокий голос (а вот голос, кстати, Тома Джейна), меланхолично произносящий: "Nicks... Promises... Both break..." Саркастичные ремарки с привкусом крови и пороха. Все сделано так, как должно быть в правильном классическом боевике.

## Мир глазами палача

Volition заручилась полномасштабной поддержкой Marvel, предоставившей своих авторов и художников для создания сценария и концепт-арта. Столь замечательный главгерой получился именно благодаря этому сотрудничеству. Игровая модель Фрэнка выше всяких похвал, что особенно хорошо видно на движковых роликах, которых в The Punisher предостаточно. Сами они (ролики) грамотно смонтированы: удачные ракурсы, правдоподобные жесты. Артикуляция, правда, подкачала, ну так здесь вам не Half-Life 2.

Дальше начинаются проблемы. Модели боссов и сюжетных NPC уже уступают в качестве, рядовые враги же беззастенчиво угловаты. Декорации выглядят блекло. Спецэффекты лаконичны. Крови, вроде бы и много, но льется она как-то бестолково. Недвижковые ролики темны и размыты. Тяжела доля кроссплатформенного экшна...

Некоторые странности позволяет себе и физический движок. Тотальную интерактивность, конечно, ожидать было бы глупо. Изрядное количество предметов бьется, горит, сдвигается куда надо - на том и успокоимся. Ragdoll опять же наличествует: выстрелишь в якудзу из дробовика, а он как полетит! Как шмяк-

нется! И ручкам в полете так забавно сучит. А уж приземляется... Умирающий лебедь от зависти повесился бы.

Накладка вышла с "расчлененкой". Мозги по комнате от хэдшота - это за милую душу. Каска в одну сторону, голова - во все остальные. А вот руку оторвать, хоть из M60, хоть из гранатомета, проблема. Удивительных результатов можно добиться, расстреливая уже остывающую тушку. Попробуйте, удивитесь. А вот непосредственно в перестрелках такое случается редко. И, кстати, почему враги в бронежилетах не горят? Напалм, он ведь к кевлару равнодушен. Именно это, а не блеклость интерьеров и угловатость лысин ваших vis-a-vis вызывает наибольшие нарекания, потому что в правильном классическом боевике не спецэффекты и прочий глянец важны, а overkill - вещь тонкая, штучная. В целом, конечно, задать нужное настроение пафосного тотального массакра у Volition получилось, но мысль о том, насколько красочнее все могло быть, не дает уснуть.

**"Работа-то на воздухе, работа-то с людьми!"**  
(с) В. Вишневский

Людам, далеким от эстетики насильственной смерти, The Punisher лучше обходить десятой дорогой. Ведь одно дело хардкорный боевик с зашкаливающим body count, совсем другое - хардкорный боевик из жизни Карателя.

Прежде чем перейти к описанию всех прелестей игрового процесса, - еще немного занудства. Фрэнк Касл не верит в справедливость мести. Фрэнк Касл не садист и не получает удовольствия от того, что он делает. Фрэнк Касл верит в Воздаяние. И занимается Воздаянием двадцать четыре часа в сутки семь дней в неделю.

Основная "фишка" игры - то, что Каратель может сделать с подвернувшимся под руку негодяем. На первом месте





До...



...И после. Крепкий вертолет... был

стоит Quick Kill. Подберитесь к врагу вплотную, нажмите кнопку "Q", и супротивник будет отправлен в верхнюю тундру одним точным движением. Авторы постарались на совесть, придумав изрядное количество анимаций "мгновенной смерти", зависящих от того, какое оружие держит герой и где стоит противник. Всадить нож в лицо по самую рукоятку, придушить стволом винтовки, разнести череп выстрелом в упор, столкнуть с лестницы, в конце концов. Воздаяние осуществляется быстро и решительно, под аккомпанемент короткого вскрика жертвы и громкие проклятия свидетелей расправы. Некоторые враги, узрев незавидную участь своих товарищей, теряют всякую охоту к сопротивлению, бросают оружие и тянут лапки к потолку. Это их не спасает.

Есть в арсенале Карателя еще одна остроумная штука. Врага можно не убивать (сразу), врага можно схватить. Делается это клавишей "E". С зажатым в "дружеских" объятиях супостатом можно сделать столько интересных вещей, сколько и не снилось трехглазому полковнику Фишеру. Мало того что это великолепный щит от пуль, попавшего в зажим врага можно кидать в толпу его соратников, им можно открывать двери и, конечно же, допрашивать. Допрашивать с пристрастием, кулаком по самодовольной роже или самодовольной рожей об пол.

Допрос в The Punisher устроен в виде мини-игры. Необходимо аккуратно прилагать к допрашиваемому физическое насилие, стараясь удержать его "показатель стресса" в оранжевой зоне. Если уровень находится ниже зоны, враг дерзит и матерится, если выше - хнычет и лепечет, что ему и так не жить. А вот если шкала три секунды простоят в оранжевой зоне, преступник "сломается", пойдет на сотрудничество с администрацией, пообещает выполнить пятилетку в четыре года и выйти на свободу с чистой совестью. Часть врагов (те, что отмечены белой черепашкой над головой) могут сообщить информацию, облегчающую прохождение уровня или выдать координаты тайника с боеприпасами. Но основное при-

менение допросов - восстановление здоровья Фрэнка. Аптечек в игре нет, а единственный способ пополнить растроченный в боях с гидрой оргпреступности лайфбар - именно допросы.

Убийство преступников в ходе допроса игрой не поощряется (за это снимаются очки), правда, допрошенного можно отпустить, потом снова схватить и тогда уж прикончить. Так даже дадут больше очков, но все-таки натуре Карателя подобные действия противны. Для кого-то Воздаяние ограничивается просто разбитым носом и глубоким раскаянием.

Отдельная песня - зоны спецдопросов и спецубийств. Это места на уровне, отмеченные белыми и оранжевыми черепами соответственно. Здесь для устрашения или устранения криминальных элементов используются элементы интерьера. Запихнуть мафиози в печь крематория и ме-е-едленно крутить ручку, пока не признается. Нарушить все правила техники безопасности при использовании сверлящего станка. Покормить голодную анаконду. Сжечь насильника-педофила на электрическом стуле. Иногда трудно удержаться и не использовать зоны спецдопросов для спецубийств. В таких случаях экран становится черно-белым, а камера берет крупный план лица Фрэнка, провожающего негодя очередным саркастичным замечанием. Это скорее стилистическая фишка, чем запоздалая цензура, тем более что полюбоваться результатом казни обычно ничто не мешает.

По ходу того, как Каратель более или менее зрелищным способом расправляется с оппонентами, в левом нижнем углу экрана заполняется неяркая синяя линейка. Это индикатор Slaughter Mode. Когда он полон, достаточно нажать на "Tab" и мир волшебным образом преобразится. Больше всего это похоже на "озверин" старой думовской расфасовки, в том или ином виде не раз встречавшийся в играх. Картинка чуть-чуть расплывается, движения Карателя ускоряются, откуда-то появляется бесконечный запас метательных ножей, а что самое приятное, врагидохнут с одного удара. Чем чаще убиваете, тем дольше продержитесь в

Slaughter Mode. Еще в этом режиме Фрэнк слышит голоса убитых ранее врагов, в основном - слезные мольбы о помощи и предсмертные вопли.

### Последнее слово обвиняемого

У The Punisher найдется еще несколько достоинств, но о них расскажем вкратце. Удачно сделаны бои с боссами уровня, некоторые из них даже выходят за традиционные рамки старинной забавы "попади шустрой твари в голову". Есть система апгрейдов оружия, брони и прочих, облегчающих игру примочек (ролевые элементы! ролевые элементы!). В процессе пыток и допросов иногда проявляются воспоминания Фрэнка о военной службе, о семье и ее гибели, оформленные в виде статичных картинок (ладно, признаю, эту идею они сперли "под копирку"). В игре обширный арсенал оружия (настоящие названия не указаны, но легко опознаются по моделям). Есть куча бонусных материалов (обложки комиксов, концепт-арт), чтобы все посмотреть, придется проходить миссии на максимальном уровне сложности. К пройденным миссиям можно возвращаться повторно и в альтернативных режимах, с заданиями типа "убей шестерых разными способами за полторы минуты".

Но это все наносное. Если вы не смеялись в свое время над репликой Шварценеггера "Ты помнишь, я обещал, что убью тебя последним?..", вам вряд ли понравится эта игра. Истинная ценность The Punisher - в воссоздании духа и буквы старого доброго кинобоевика восьмидесятых, который завоевывал расположение публики не мишурой визуальных эффектов, а образом харизматичного циника в главной роли и трупами, трупами, трупами...

Стиль, поставленный выше технологии, стиль яркий, непричесанный, но, увы, архаичный.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 из 10
Графика	7 из 10
Звук и музыка	9 из 10
Дизайн	8 из 10
Ценность для жанра	8 из 10

ИТОГО  
**8.0**



**вечерний**  
неограниченный доступ  
**интернет**  
**20:00-00:00**



[www.zenon.net](http://www.zenon.net)  
[reg@zenon.net](mailto:reg@zenon.net)  
(095) 956 1380

тариф "Вечерний. Неделя"

**6\$**/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

**22\$**/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ  
\$0.5/час с 00:00 до 09:30  
\$1/час с 09:30 до 20:00  
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,  
234-0056, 745-7171  
имя: demo, пароль: demo  
<http://www.zenon.net/services/dialup/>



THE HOUSE  
OF  
THE DEAD IIМЕРТВЕЧНИНА  
НА УБОИ

Пенни посмотрела вниз, и ее сковал ужас. Между низом ворот и тротуаром была небольшая щель. Из этой щели просунулась рука и ухватила ее за ногу. Пенни хотела закрыть, но не могла. У нее пропал голос. Это была не человеческая рука. Дин Кунц. "Сошествие тьмы"

Жанр: Аркадный шутер. Издатель: SEGA. Разработчик: SEGA. Рекомендуются: Pentium 4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.  
Сайт: [www.sega-europe.com/en/Game/18.htm](http://www.sega-europe.com/en/Game/18.htm). Количество дисков: 1 CD.

**Н**у вот, деточки, а не рассказать ли вам сказочку? Про страшных зомбииков, про ужасных отморозочков? Про сумасшедших докторят наук и тварюшек потусторонних? Про скелетиков с бензопилками, да умертвиков со шпалочками железнодорожными? Не бойтесь, это совсем не страшная сказка, ведь есть в ней героички героические с шотганчиками волшебными. Хотите послушать? Так вот, значит. В SEGA царстве, в Xbox государстве жил-был House of the Dead 3...

И решила его, стало быть, SEGA, портировать нам на PC для вящей радости геймерской да прибыли издательской.

...три, четыре, пять,  
Я иду стрелять!

Впреки здравому смыслу, в HotD3 имеется некий сюжет, который даже пытается продолжить события предыдущих частей игры. Откровенно говоря, я и не пытаюсь вникать во все эти хитро-сплетения. Бу-бу-бу, оживляющая сыворотка (здрас-сьте, дорогой Resident Evil, как мило, что решили заглянуть). Бу-бу-бу, сын безумного ученого решил отомстить папе за потерянные юношеские годы (здрас-сьте, Иван Сергеевич Тургенев, спасибо за ваше "Отцы и дети", японцы это дело очень любят). Бу-бу-бу, дочка приехала на джипе спасти папу из лап плохих дядь (просто "здрас-сьте").

Играем, соответственно, за упомянутую юную героиню, которая вместе с другом папы, агентом по имени-фамилии G, приезжает к

входу на территорию здоровущего промышленного комплекса, напичканного всякими полу- и просто дохлыми тварями так, что не протолкнуться.

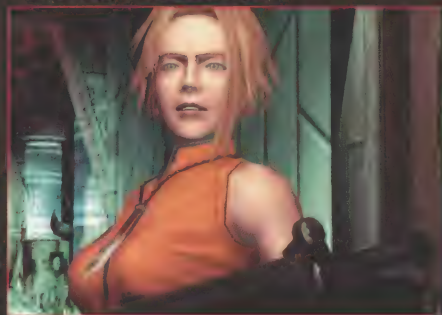
Ну и начинается мас-сакр, демонстрирующий, что Добро всегда побеждает Зло. Особенно, когда в руках Добра присутствует магический шотган: обойма на 6 патронов, полная перезарядка за секунду, мощность выстрела как у атомной гаубицы - прошибает все и вся "наскрозь" (насквозь, а по бокам дырки еще и кровяца)!

Всего в игре имеется 5 больших уровней, некоторые из которых можно проходить в произвольном порядке и разными путями, т.е. после прохождения одного уровня, можно выбирать, какой из оставшихся будет следующим.

Типов игры всего два. В первом случае применяется система "жизней", когда каждый недостреленный вовремя монстр "бьет" камеру, отнимая один из имеющихся у игрока пяти "факелов". Другой вариант завязан на время: в углу экрана постоянно тикает секундомер, которому убитые игроком монстры добавляют одну-две секунды, а успевшие покуситься на комиссарское тело отнимают около десяти.

Как ни странно, бонусов, разнообразящих прохождение, почти нет. Только добавляющие очки монетки, иногда выскакивающие из уничтоженных бочек-ящиков, да дополнительные аптечки-жизни. А вот, скажем, неуязвимость на время, или "ствол" какой скорострельный - таких благотворительностей HotD3 не содержит.

Я не мертвая, я просто на солнце мало бываю.  
И вообще, я - главный герой



Танцы-обниманцы, танцуют вокруг испанцы...



Что такое маленькое, красное, бегающее по потолку и обсасывающее лампочки?





# House of the Dead 3

## ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫШЛО

Что в оригинале на приставке было, то и вышло, разве что в удобоваримом разрешении. HotD3 - это, так сказать, недошутер: забава, пришедшая от игровых автоматов со световыми пистолетами. Полное три-дэ, только ходить никуда не надо: камера от первого лица сама движется по проложенным на игровом уровне рельсам, в то время как игроку предоставлено право управлять прицелом оружия и косить пачками выскакивающих на экран противников. Забава, прямо скажем, нехитрая, но динамичная и, судя по тому, что это уже третья часть серии, коммерчески успешная. По крайней мере, на игровых автоматах и приставках.

## Прикормленный аппетит

Несмотря на неаппетитную некротематику, графически HotD3 отторжения не вызывает. Все эти когорты полуразложившихся зомби выглядят не так уж гадко и совсем не убого: полигонов у них хватает, и, благодаря высокому разрешению, есть им, где развернуться. Да и не надоедают зомби своим присутствием: средняя продолжительность жизни любого из монстров колеблется от 0,5 до 1,5 секунды с момента появления на экране. Все благодаря тому, что хватило-таки у разработчиков благоразумности вспомнить про компьютерную "мышку" и подключить ее к игровому процессу. Но это же и превратило саму игру в беспечную прогулку. Верный глаз и оптический "грызун" просто не оставляют монстроте никаких шансов - это вам не джойстик геймпада судорожно дергать. В результате на полное прохождение игры с просмотром всех роликов у меня ушло не более сорока минут чистого времени. При этом бонусных фиц HotD3 практически не содержит, кроме как попробовать пройти те же самые уровни на повышенной сложности.

House of the Dead 3 - истинный "халиф на час". Очень динамично, очень весело и ярко, но именно на час. А такая игровая структура хороша только для упомянутых ранее игровых автоматов. Потому и получила HotD3 столь невысокий рейтинг при всем ее драйве: не наша это жизненная философия, не писишная.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7,0/10	ИТОГО <b>6.9</b>
Графика	7,0/10	
Звук и музыка	6,0/10	
Управление	8,0/10	
Ценность для жанра	5,0/10	

С "Мистер Шотган" веселей - монстров меньше в два раза быстрее



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

# ВОЙНА С ТЕРРОРОМ ЗАЧИСТКА



ТЕНЬ ТЕРРОРИЗМА НАКРЫЛА ВЕСЬ МИР. ЕСЛИ НЕ ОСТАНОВИТЬ БОЕВИКОВ СЕЙЧАС, ВОЙНА ПРИДЕТ В КАЖДЫЙ ДОМ.



ИЗБАВЬ МИР ОТ КРОВАВОГО  
УЖАСА ТЕРРОРА...

city  
interactive

НОВЫЙ  
ДИСК  
www.nd.ru

© City Interactive, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



## ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ВИД СВЕРХУ

Если мы не будем вертеться,  
Земля остановится  
Аркадий ДавидовичЖанр Экономическая RTS Издатель 1С Разработчик Никита Дата выхода II половина 2005 Сайт [www.nikita.ru/rus/products/in\\_progress.php#dt](http://www.nikita.ru/rus/products/in_progress.php#dt)

**У**дивительно все-таки, насколько разносторонней оказалась тематика грузовых автомобильных перевозок применительно к компьютерным играм! Даже в дружественный раздел стратегий пришлось откомандировать самого себя, дабы разобраться с очередным воплощением “Дальнобойщиков”.

Проект “Дальнобойщики Tusoon” разрабатывается в России компанией “Никита” под присмотром, естественно, “1С”, которая, похоже, прочно контролирует дальнобойную виртуальную тематику. Итак, чем готов порадовать любителей позаниматься менеджментом в реальном времени новый проект мощного тандема разработчик/издатель?

**Нам надо быть в курсе,  
мы делаем деньги**

На этот раз игроку не придется стартовать карьеру с самых низов, зарабатывая перевозками сначала на новый грузовик, затем нанимая сторонних водителей и постепенно создавая собственный небольшой, а затем уже вполне приличный бизнес. Тут он сразу выступает в роли master of puppets. На старте игры мы получаем сложившийся бизнес по организации транспортных перевозок.

Разработчики почему-то не общаются, в какой стране происходит действие игры, однако пристальное изучение скриншотов наводит на мысль, что вряд ли это будет Россия. Скорее всего, страна вымышленная. Отсутствие привязки к реальному ландшафту дает бесконечные возможности для применения воображения, и в новой игре вы найдете разнообразнейшие пейзажи, которые будут легко и непринужденно соседствовать друг с другом.

Основное действие развернется в крупных промышленных центрах – именно здесь сосредоточена основ-

ная экономическая жизнь. В городах функционирует множество предприятий, которые производят разные виды товаров; соответственно, мы находимся на “острие атаки”, обеспечивая непрерывное перемещение грузов по транспортным артериям вымышленной страны. Как и в любой экономической стратегии, цель в “Дальнобойщиках Tusoon” – получение прибыли и расширение бизнеса в условиях острой конкурентной борьбы.

**Один для всех**

Как управляющему крупной транспортной компании, игроку приходится решать проблемы и задачи, которые по мере исчезновения сменяются новыми, всячески мутируя и видоизменяясь, но никогда не заканчиваясь. Техника должна храниться в хороших условиях, дабы срок ее эксплуатации оказался продолжительным. Игрок занимается тем, что покупает и продает гаражи и ангары, работает с НQ-компаниями. Автомобильный парк с течением времени приходит в негодность, машины необходимо ремонтировать. Старые тягачи можно продать, а взамен купить новые, более мощные и быстроходные – на зло конкурентам.

С особым вниманием следует отнестись к работе с администрацией предприятий, продукты которых

мы будем перевозить. Дабы заключить новый контракт придется предложить более выгодные, нежели у конкурентов, условия, но, естественно, не в ущерб собственному бизнесу. Работать в убыток не выгодно никому.

Водители не спешат проявить инициативу, и так же терпеливо ожидают распоряжений в кабинах автомобилей. Кому, куда, и по какому маршруту ехать – решать, конечно же, игроку.

Кадровую работу девелоперы также решили взвалить на наши плечи. Вы будете нанимать новых водителей, обучать их, определять место работы и круг обязанностей.

Для того чтобы клиент сам приходил в вашу контору, желая воспользоваться именно вашими услугами, предстоит развернуть рекламную компанию. Реклама – не только двигатель торговли, но и двигатель успешных перевозок. Расширение бизнеса, как известно, требует денежных вложений, и тут на помощь приходят банки. Вы занимаете и возвращаете кредиты, выплачиваете проценты.

В общем, перед нами довольно-таки стандартный вид игры типа Tusoon, однако в востребованной “дальнобойной” тематике.

Что касается графики и прочего оформления проекта, то здесь все гладко, красиво и без неприятных сюрпризов. Изометрическая перспектива, достаточно мило прорисованные плоские ландшафты, по дорогам которых неторопливо ползут наши автомобили, обеспечивая процветание бизнесу.

В России таких симпатичных домиков маловато! Стало быть, занос под Европу!



Уехав подальше от промышленных городов, можно попасть на такой вот живописный ландшафт. Эх, сюда бы еще возможность самому водить машину и вид от первого лица...





# СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!



Более 5 миллионов копий  
продано во всем мире!

## THE SETTLERS<sup>®</sup> НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ



Воздвигни и наполни жизнью огромный  
город – в твоем распоряжении более  
70 различных строений



Повелевай шестью героями и различными  
родами войск, используя широчайшие воз-  
можности стратегического командования



Смена погодных условий влияет на игровые воз-  
можности – разумно пользуйся этим,  
чтобы получить преимущество над противником



[www.thesettlers.com](http://www.thesettlers.com)

PC DVD  
ROM



[www.nd.ru](http://www.nd.ru)



UBISOFT

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment Inc in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



# ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ

Жанр Sims Издатель Deep Silver Разработчик RotoBee Дата выхода Май 2005 Сайт www.deepsilver.de

**S**ingles - один из немногочисленных клонов The Sims, которому посчастливилось добиться хоть какой-то популярности. Разработчики из немецкой студии RotoBee сделали качественный графический движок и придумали компанию ярких главных персонажей, но большую часть своей популярности Singles заработали за счет фирменной интимной составляющей.

Вышедшие в конце прошлого года Sims 2 полностью обошли Singles по всем показателям, в том числе и по "фирменному". Сейчас, когда адд-он для вторых симсов уже выглядывает из-за гор, разработчики Singles готовы к выпуску сиквел под названием Triple Trouble.

## Приятный сюрприз

Краткое содержание Singles - Flirt up your Life! сводилось к следующему. Два героя оказывались в одном доме. Их ожидало знакомство друг с другом, взаимная прокачка показателей общительности и занятия любовью. Спустя несколько часов игроку все это могло порядком надоесть, и парочку даже удавалось вовремя отправлять на работу - зарабатывать деньги на ремонт квартиры и покупку предметов интерьера. Отсутствие второстепенных персонажей делало Singles излишне линейной и временами унылой. Именно этот недостаток исправят во второй части.

В Triple Trouble перспективные Он и Она отправляются на новую жилплощадь, где их встретит приятный сюрприз - бывший друг или подруга. Все трое, конечно же, очень "счастливы", но сдаваться и съезжать никто не желает. От этой печки и будем играть.

Если раньше отношения между персонажами складывались по принципу "нравится - не нравится", то с появлением третьего соседа вариантов развития событий становится много больше. Предположим, что малознакомым новоселам придется

жить вместе с бывшим приятелем девушки. Таким образом, девушке предоставляется возможность забыть старое и удариться в новые отношения. Парню - ответить взаимностью и невзначай подкладывать десяток-другой кристаллов цианис-того калия в кофе ее экс-приятеля. А последний из этой тройки получает уникальный шанс рассказать про свою бывшую подружку такое, от чего у ее потенциального партнера глаза на лоб полезут. Или наоборот. Или совсем наоборот (не стоит забывать про возможность создания нетрадиционных союзов).

## Шире треугольника

На этот раз героям разрешат покидать свои апартаменты и отправляться на нейтральную территорию. В частности, одним из общественных лотов станет бар для одиноких сердец, где, оставив свое горе на дне бутылки, они смогут заводить новых знакомых, приглашать их в гости и устраивать вечеринки. Таким образом, общее число персонажей поднимется значительно выше тройки, и наблюдать за тем, как они будут

Местный бар. Молодой человек в белом костюме подозрительно похож на Элайдну Вудса. Теперь понятно, почему Фродо нес кольцо в Мордор целых три долгих серии

Доктор Зойдберг: Фрай, я смущен. Я испытываю новое, непонятное мне чувство. Это любовь, когда тебе нравится женщина еще до спаривания? Фрай: Нет, это какое-то странное крабье чувство. М/ф "Футурама"



между собой ладить, станет интереснее.

Синглсам подарят новый движок, груды разной одежды, вещей и вариантов планировки квартиры, плавную переходящую в хорошенькую, способную удовлетворить самые утонченные желания виллу. Естественно, никуда не денется основная специализация героев. Их научат новым, более реалистичным и подробно проработанным движениям. Все большим количеством способов они смогут развлекать друг друга и удерживать нервно кликающего мышкой игрока у экрана.

Во всем остальном игра будет стремиться стать почти такой же хорошей, как "Симсы", и даже лучше.

Складывается впечатление, что авторы Singles твердо намерены и впредь идти по дороге из золотых слитков, выложенной сотрудниками Maxis, подбирая валяющиеся на ней огрызки. Тоже золотые, кстати. А пытаться обогнать первопроходцев они и не стараются, и это правильно. Зачем зря позориться?

Не помешает добавить в окна глазееющих соседей





Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.  
Машина - это Свобода.

# КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ  
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи





## КАК НЕ РЖАВЕЛА СТАЛЬ

Современная история - это борьба третьего мира с первым и вторым.  
Аркадий Давидович

Жанр RTS Издатель Midway Games Разработчик Stainless Steel Studios Дата выхода IV квартал 2005 Сайт [www.stainlesssteelstudios.com](http://www.stainlesssteelstudios.com)

**П**росто не представляю, что рассказывал глава Stainless Рик Гудман (Rick Goodman) знатным консолеводам из Midway Games и какие барыши сулил, но факт налицо: гигант консольного рынка взял под свое крыло новую стратегию Stainless Steel Studios. Наживаться на чужом горе, мистер Гудман, грех большой: у людей и так с деньгами в последнее время не очень, а тут еще вы со своим Rise & Fall... и ведь что характерно - на сайте разработчика про новую игру ни гу-гу, издатель тоже ограничился сухим пресс-релизом. Что-то, видимо, гложет и тех, и других. Нас тоже.

В стратегическом сообществе Рик Гудман и его студия Stainless Steel известны тем, что время от времени выпускают клоны Age of Empires. До сего дня было выпущено две абсолютно одинаковые по смыслу игры Empire: Earth и Empires: Dawn of the Modern World. При этом на этапе разработки обещалась всеобъемлющая глобальность и стратегичность, а на выходе мы оба раза получили заимствованный геймплей, разбивку на миссии со смешотворными заданиями и длиннющие ролики на движке. Что ж, отделиться от Ensemble Studios оказалось гораздо проще, чем избавиться от идей Брюса Шелли и собственного брата Тони.

#### Опять двадцать пять

Взглянув на просочившиеся в Сеть скриншоты, можно подумать, что Нержавеющий Рикки избавился-таки от

АоЕ-зависимости и замахнулся на Rome: Total War. На картинках присутствуют когорты, боевые слоны, осадные орудия и тысячи воинов, сошедшиеся в беспощадной схватке. Минутный ролик набит спецэффектами под завязку, и надо признать, что фирменный движок Titan 2.0 по качеству изображения и количеству полигонов привозит Rome: TW очков эдак сто. (Кстати, кто еще не видел скриншоты AoE 3, заскочите на официальный сайт игры. Художникам из Stainless Steel тоже не помешает полюбопытствовать, чтобы не особенно зазнаваться). Однако не верьте глазам своим: марширующие стройными рядами легионы - это не коллективные юниты, как в серии Total War. Каждого из тысяч воинов вам придется вырастить отдельно и только потом сводить их в подразделения. Предполагается, что

можно будет объединять в группу десять и более воинов вне зависимости от состава. Тут возникает масса вопросов. Какие построения будут доступны смешанным подразделениям? Если я объединяю в один полк копейщиков и мечников, то кто из них будет встречать атакующую кавалерию по умолчанию? А если вслед за этим в атаку пойдет тяжелая пехота противника, как вывести в первый ряд своих мечников? Ответов пока нет.

Заявлены четыре игровые расы: греки, римляне, персы и египтяне. Добавьте сюда еще четыре неигровые - вавилоняне, ассирийцы, галлы и карфагеняне - и вы получите исчерпывающее представление, как о географии будущих военных действий, так и об уровне осведомленности разработчиков в вопросах истории древнего мира. Кампания обещана линейная и разбитая на отдельные миссии, что вряд ли может служить примером для подражания, когда речь идет о серьезной стратегии. Сделано это, как заявил мистер Гудман, для усиления роли сюжета в деле погружения игрока в завораживающую атмосферу древности и создания у него ощущения полной... и т.д. и т.п. Каждое задание выполняется на огромной карте, игрок начинает с одного маленького поселения, постепенно развиваясь и захватывая земли, собирая

Осада с моря. Такие машины для уничтожения кораблей у греков действительно были



Горящие стрелы, осадные башни - все это мы уже видели. Не видели только кирпичных стен







↑ Слоны, похоже, становятся неотъемлемым атрибутом игр про древний мир



↑ Присовока юнитов, как видим, гораздо качественнее, чем в Rome: TW

ресурсы и отстраивая города. Да-да, все эти великолепные укрепления, которые мы видим на картинках, придется отстроить вручную! На каждой карте будет присутствовать некоторое количество ключевых зон, захват и удержание которых дает игроку существенные преимущества. В частности, если вы захватили десять ключевых зон, то при заказе одного солдата вам автоматически выдадут еще девять бесплатно. Правда, никто не додумался спросить мистера Гудмана: "А что же делать тем, кому нужно два солдата, а не десять?" Хочется верить, что кто-нибудь все-таки спросит.

## Море по колено

Большое внимание уделяется реализации морских сражений. Корабли сами по себе не будут военными судами. Их боевые качества зависят от того, какие войска присутствуют на борту. Обещана возможность комплектовать экипажи лучниками, рукопашниками и даже метательными орудиями типа катапульта. Включение в экипаж специальных юнитов позволит кораблям брать противника на abordаж или таранить. Для тарана нужны барабанщики, а для abordаж - воины с крючьями, которые зацепляют вражеское судно и подтягивают его поближе. Если, например, лучникам противника удалось выбить ваших барабанщиков, то таранить вы уже не сможете. Обещаны морские баталии, не уступающие наземным по интенсивности и масштабу. Интерес к морской экспансии предполагается поддерживать посредством размещения ключевых зон на островах.

## Нормальные герои идут вперед!

Особо разработчики гордятся возможностью лично вселиться в тела великих полководцев и от души пома-

хать мечом прямо на поле боя. Из доступных знаменитостей упоминаются Александр Македонский, Рамсес, Юлий Цезарь, Ахилл и почему-то Клеопатра. Герои не будут обладать сверхъестественными способностями, однако вполне смогут переломить ход целого сражения личным присутствием. Утверждается, что раскоченный герой может валить врагов десятками. Понятное дело, что пользоваться таким монстром на халяву нам никто не даст. У героев будет столбик усталости, который ограничит их активные действия на карте минутой-другой, после чего нашему воюке придется долго отдыхать. Другая важная фишка героя заключается в доступе к новым технологиям. С получением очередных уровней герой будет открывать для себя и всего государства знания о строительстве зданий, улучшении параметров войск и других апгрейдах. В оригинале (имеется в виду AoE, конечно) очередной этап развития начинался с приходом новой эры, а ее наступление зависело исключительно от скорости сбора ресурсов и времени, необходимого на обязательные апгрейды, то есть - от действий игрока. Рассмотрим случай с ходячим таунхоллом, который нам пытаются

подсунуть в Rise & Fall. Стамина у героев восстанавливается сама по себе, расходуется она тоже с фиксированной скоростью. Получается, как ни крутись, а раньше противника на новый этап не перейдешь, опыт-то герои набирают одинаково быстро. Разве что спарринг-партнер по мультиплееру забудет вовремя отправить своего героя на прокачку. Впрочем, мелочи вроде баланса и играбельности никогда особо не заботили Нержавеющего Рикки. Главное - это размах, масштаб и великие замыслы.

Кстати о мультиплеере. Утверждается, что при командной игре один игрок будет управлять войсками, а другой - полководцем. Представьте себе эдакий альянс варкрафтера с диabloманом? Я представляю очень живо, и, честно говоря, мурашки по коже бегут. Ну, даст бог, минует нас чаша сия.

Ощущения такое, что предпринимается попытка охмурить поклонников Total War, Stronghold и Age of Empires одним махом. Затея рискованная, но многообещающая. Желаем мистеру Гудману сотоварищи успеха и обязуемся подробно описать детали его головокружительного триумфа. За нами не заржавеет.

Н

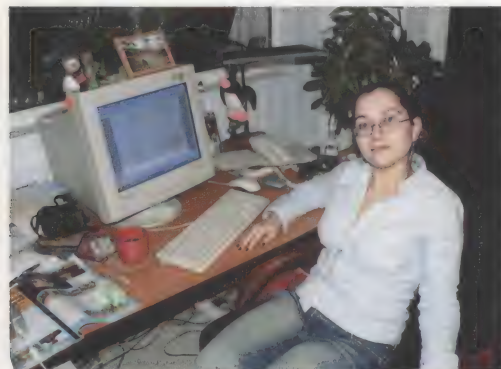




## ВЕСТИ С ПЕРИМЕТРА ПОЛЕЙ

Златою цепью кот ученый  
Обмотан по периметру кругом.  
Кажется Пушкин

**К**омпания К-Д ЛАБ анонсировала сразу два проекта: адд-он “Периметр: Завет Императора” к своей знаменитой стратегии и ее же продолжение “Периметр 2”. Мы попросили управляющего директора Евгения “GEorGE” Новикова, ведущего сценариста Михаила “ChSnark” Пискунова и PR менеджера Елену “Penguin” Худенко ответить на возникшие у нас вопросы.

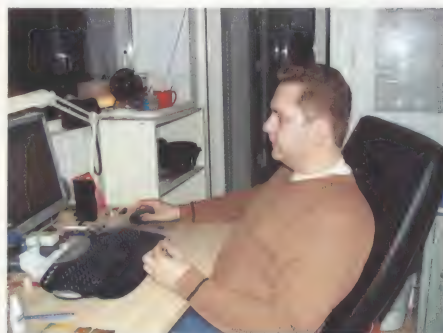


Елена “Penguin” Худенко. На столе были обнаружены: упаковка “Упса” (быстрорастворимый), бутылка (с жидкостью неизвестного содержания), повешенный на лампе пингвин (1 шт.), журнал игровой тематики (не “Навигатор”). Лена, срочно, срочно бросай читать другие журналы

**Навигатор игрового мира:** Давайте сначала обратимся к адд-ону “Периметр: Завет Императора”. Главными действующими лицами в нем являются Император и его Наместники. Означает ли это, что за Исход и Братство поиграть не удастся?

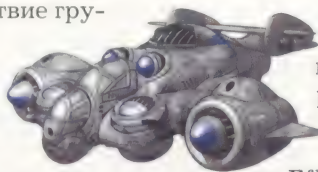
**К-Д ЛАБ:** Действительно, в адд-оне мы решили акцентировать внимание на самой загадочной из трех описанных в оригинальной игре сторон - Империи. В истории Исхода много белых пятен, одно из которых - развитие Империи. Сюжет адд-она повествует о том периоде, когда Империя активно росла и развивалась, воплощая в жизнь план Императора о захвате всего Спанжа. Впрочем, Император и его автоматические базы - Имперские Наместники - будут основными участниками действия в начале адд-она. Игрок выступит в роли де-Легата - командира одного из Наместников.

Пара Conductor'ов над базой противника. Сейчас начнут билетики проверять



Евгений “GEorGE” Новиков, имя его компьютера в сети - GOGA. Нет, мы тоже не знаем, почему он его так назвал. Если вы вдруг знаете - не говорите нам, некоторые вещи лучше не знать

Повинуясь воле Императора, де-Легат испытывает новейшее изобретение - Механического Спирита. Но во время тестирования происходит сбой вследствие грубого вмешательства в природу Спанжа, и из Механического Спирита возникает сверхразум - Механический Мессия. С этого момента де-Легат становится на сторону Мессии и больше не подчиняется приказам Императора. Переключаться между воюющими сторонами по ходу противостояния мы не будем, пройдя весь путь на стороне новой силы - Механического Мессии. Но, несмотря на этот факт, за Фреймы Исхода тоже



В воздухе запахло электричеством. Стайка Eflair'ов атакует Бригадира



Это “Снарк”, не спрашивайте, куда и почему он тащит колонки. Мы тоже этого не знаем, но планируем хорошо на этой фотографии заработать

можно поиграть, предварительно захватив их у Спиритов.

**НИМ:** Боевая система “Периметра” является тонко отлаженной системой со сложным балансом. Какие юниты планируется ввести в адд-оне? Будут ли они наделены принципиально новыми свойствами?

**К-Д ЛАБ:** В адд-оне вводится новый особый тип войск, атакующих различной формы электрическими разрядами, представленный тремя юнитами под рабочими названиями Impaler, Eflair и Conductor. Impaler - тяжелый наземный юнит, разновидность танка (будущий конкурент Лимо из оригинального “Периметра”). Два других юнита относятся к классу воздушных. Первый - Eflair предназначен в основном для борьбы с летающей Скверной и вражескими воздушными юнитами. Но главным козырем де-Легата будет



## ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ



Жидкость в среде Vista Engine - это не обязательно вода. Вот как взаимодействует с ландшафтом лава

Узнав о том, что основой для "Периметра 2" станет фирменный движок Vista Engine, мы познакомились с ним поближе и выяснили интересные подробности. После некоторых размышлений было решено просто перечислить ключевые особенности технологии Vista Engine, а вам, наши дорогие читатели, предоставить возможность самим додумывать, какие игровые аспекты могут появиться во втором "Периметре".

**Терраформинг** - изменения высокодетализированного игрового ландшафта в реальном масштабе времени. Постоянно расширяемый набор инструментов изменения форм и текстур на ландшафте. Возможность назначения отдельным частям ландшафта определенных свойств различных материалов, льда, камня и пр.

**Живая Вода** - динамически текущие жидкости, обладающие различными свойствами, имеющие собственные источники, объем, скорость течения, прозрачность и пр. Жидкости могут взаимодействовать с ландшафтом, изменяя его, а также с объектами, разрушая или перенося их по течению.



Последствия взрыва: изменилась береговая линия, катер выброшен на берег, а грузовик упал в воду

**Ветер** - подвижные воздушные массы, имеющие источник, размер, скорость и пр. Ветер влияет на определенные физические объекты и процессы. Визуализация осадков дождь/снег, взаимодействующих с ветром, водой и игровыми объектами.

**Игровые зоны** - расширяемый и пополняемый список зон с различными свойствами. Зоны могут влиять на различные параметры находящихся в них объектов, причем на разные объекты по-разному. Например, зоны проходимости, влияющие на скорость прохождения через них различных юнитов, или зоны утраты/восстановления здоровья или других параметров.

**Разрушения объектов** - физическое разрушение объектов (домов, юнитов) на осколки плюс движение осколков в зависимости от параметров центра взрыва.

**День/Ночь** - полная визуализация смены времени суток, включая движение солнца/луны, плавное изменение освещенности мира и объектов на мире от раннего утра до полудня и далее до заката, плавно переходящего в ночь.

третий электроюнит - Conductor, напоминающий по свойствам спецюниты Исхода - Скам-Жгуты или Скам-Смерчи.

**НИМ:** Вновь вводимые строения будут предназначены только для производства новых юнитов или планируются нововведения в части обороны базы и энергетики?

**К-Д ЛАБ:** Новые здания, разумеется, будут, но введение новых функций привело бы к непредсказуемому дисбалансу геймплея, который невозможно было бы исправить в рамках аддона. Поэтому мы

Прелюбопытнейшая диспозиция. Развитие в полном окружении - задача не для начинающих



ограничились вводом дополнительных строений, подобных сооружениям из оригинальной игры.

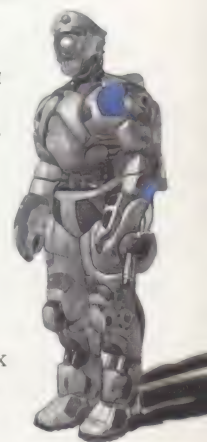
Прежде всего, это Лаборатория, открывающая описанную в предыдущем вопросе ветку электроюнитов. Помимо упомянутых выше юнитов, дополнительная ветвь технологий содержит новое стационарное средство обороны базы - электрическую пушку. Это орудие составит достойную конкуренцию лазерной пушке, являющейся на данный момент самым доступным и вместе с тем эффективным средством обороны. Возведение этого орудия не потребует больших затрат, но вместе с тем обеспечит отличную защиту базы от атак скверны и юнитов противника.

Надеемся, что игроков порадует и набор дополнительных Фреймов - от Фрейма Императора и его наместников до потерянных Фреймов Спиритов и Инфицированных Наместников.

**НИМ:** В оригинальном продукте упор был сделан на позиционную войну, а действия юнитов носили вспомогательный характер, что

идет вразрез с мейнстримом жанра RTS и отпугивает массу игроков. Не собираетесь сместить баланс сил в сторону юнитов?

**К-Д ЛАБ:** Осмелюсь не согласиться. Одной из самых ценных черт оригинальной игры было как раз разнообразие боевых тактик. Стоит только обратиться к опыту Легатов - мастеров сетевых боев, ознакомившись с коллекцией реп-леев, собранных на фан-ресурсах игры (на сайте движения Исхода [www.exodist.net](http://www.exodist.net) или на сайте официального Периметр-клана [Russian Union of Legates] [www.rul-clan.ru](http://www.rul-clan.ru)), и вы получите некоторое представление об этом многообразии. Здесь можно увидеть достойные образцы быстрых стратегий: например, любимым новичками раш отрядами Скаммеров, Фазтонов, Скам-Молотов или Егерей, а также комбинаций из этих отрядов. Также популярны сбалансированные стратегии, такие как сочетание







↑ Это как раз то, что называется грамотной обороной

Егерей и Гаубиц, Фазтонов и Искоренителей, Егерей и Скам-Молотов. Имеется множество сторонников действительно медленных тактик с использованием юнитов высших уровней и настоящих позиционных войн с активным использованием стационарных орудий, особенно гаубиц. Позиционная война – это, конечно, хорошо, но без Легиона чрезвычайно трудно справиться даже с Легатом среднего уровня подготовки. Основное отличие Периметра от мейнстримовых RTS – в универсальности сквадов, которую обеспечивает использование технологий нанотрансформации. При этом сквад может обретать различные формы, а значит, отпадает необходимость в комбинировании изначально различных юнитов для выполнения разных задач, но остается и возможность создания нескольких узкоспециализированных отрядов.

Одним словом, стратегий достаточно – на любой вкус, а ввод новых юнитов несомненно увеличит их число и расширит возможности игроков.

**НИМ:** Если это не коммерческий секрет, то насколько оправдал “Периметр” ваши ожидания в коммерческом плане?

**К-Д ЛАБ:** “Периметр” оказался для нас достаточно успешным проектом, не только в плане полученного опыта и взросления команды, но и с коммерческой точки зрения тоже. Несмотря на то, что время разработки было затянуто почти в два раза (вместо запланированных двух лет мы работали над игрой без малого 4 года) игра полностью окупилась и принесла прибыль всем участвующим в проекте сторонам.

**НИМ:** Поговорим теперь о “Периметре 2”. На артах видим только две расы. Еще будут?

**К-Д ЛАБ:** Да, изначально планировалось 3 расы.

**НИМ:** В первом “Периметре” не было органических форм жизни за исключением Скверны. На артах же одна из рас явно органическая. Изменится ли в связи с этим механизм трансформации юнитов для этой расы?



↑ Замысловатая геология миров Цепи никуда не делась. От некоторых образцов просто дух захватывает

**К-Д ЛАБ:** Да, мы планируем развивать и разнообразить механизмы мутаций-трансформаций, так как считаем это интересным и перспективным игровым элементом.

**НИМ:** Среди изображений юнитов есть две картинки, называющиеся “Легат”. Неужели Легаты покинут Фреймы и выйдут в поле? Будут ли они наделены уникальными свойствами? Если да, то какими?

**К-Д ЛАБ:** Да, действительно, мы планируем возложить на Легатов значительную часть работы в том числе и на поле боя. Как и положено супергероям, Легаты будут обладать уникальными способностями, мощным оружием и средствами воздействия на различные свойства своих и чужих юнитов.

**НИМ:** На одном из рисунков показана трансформация юнита. Они будут иметь два режима работы или это замена теперешней трансформации посредством слияния?

**К-Д ЛАБ:** Как мы уже говорили, планируется ввести несколько видов технических трансформаций и биологических мутаций.

**НИМ:** Имеется ли уже концепция сюжета “П2”? Можно ли приподнять завесу тайны над тем, что будет происходить во второй части?

**К-Д ЛАБ:** Да, концепция сюжета у “П2” имеется. Планируется, что действие будет происходить на Земле.

А вообще, что касается “Периметра 2”, то сейчас еще рано обсуждать конкретные особенности игры. Безусловно, игра будет сильно переосмыслена с учетом опыта первого “Периметра”. Мы не исключаем,

что добавится еще масса деталей и изменений, как в общей концепции игры, игровой механике, так и в геймплее и других игровых аспектах. Однако главным определяющим вопросом здесь является вопрос технологии, на базе которой будет разработана игра. Для полноценного продолжения недостаточно нового сюжета, сторон и даже геймплейных нововведений. Нужен решительный шаг вперед в технологии. Руководством компании было принято решение вместо разработки новой эксклюзивной технологии для “Периметра II” инвестировать основные силы команды в разработку универсальной RTS-RPG технологии. Имеется в виду уже достаточно известная и быстроразвивающаяся система Vista Engine от KDV Games, полноценная реализация которой будет завершена к концу 2005 года.

Можно с полной уверенностью говорить о том, что разработка Vista Engine – это разработка, в том числе, и продолжения “Периметра”, пока на технологическом уровне. Поэтому по мере готовности технологии будет формироваться дизайн нового “Периметра”. Естественно, что в раздумьях над новой игрой будут формироваться и новые требования к Vista Engine.

**НИМ:** Большое спасибо, было очень интересно. С вашего позволения мы вернемся к этой теме чуть позже, когда появятся новые подробности об этих, безусловно, перспективных проектах.

**К-Д ЛАБ:** Благодарим за внимание.

Интервью подготовил  
Гнэл УНАНЯН





Александр ВАСЧЕВ

## OSTFRONT: BARBAROSSA

Жанр RTS Издатель 1C, Nival Interactive Разработчики ACTive Gaming  
Русское название Блицкриг. Восточный фронт  
Рекомендуется Pentium 4 1.3 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)  
Количество дисков 1 CD Сайт games.1c.ru/blitzkrieg\_ostfront

Эту игру можно рассматривать с двух точек зрения. С одной стороны, перед нами очередной (кто-нибудь помнит, какой по счету?) адд-он к "Блицкригу", снабженный неким количеством геймплейных изменений (к примеру, разработчики увеличили дальность стрельбы артиллерии, да так, что гаубицы теперь способны огрызаться через всю карту, а последние здесь отнюдь даже не маленьких размеров). Помимо этого в Ostfront: Barbarossa, как и в любом уважающем себя стратегическом дополнении, присутствуют эксклюзивные модели техники (суммарным числом около полутора десятков, в том числе: Pz. II "Фламинго", тягач Krupp Protze, штабной автомобиль SdKfz 251/6). В пехотных соединениях вермахта были замечены огнеметчики, что, правда, не особенно увеличило боевую ценность "царицы полей": последняя, как была пушечным мясом, так им и осталась.

Есть в Ostfront: Barbarossa и ряд других характерных для адд-онов нововведений, но вместо того, чтобы перечислять их, попробуем лучше взглянуть на игру под другим углом. Чем нам предлагают разнообразить досуг разработчики? В наличии имеется всего лишь одна (немецкая) кампания из 9 глав (11 исторических да некоторое число рэндомных миссий), посвященная наступлению группы армий "Центр" на Смоленск в 1941 го-



Враги сожгли родную хату

ду. Такая избирательность уже встречалась ранее у отпрысков "Блицкрига", например, в Burning Horizon. Но если отыгрыш роли Роммеля не вызывал каких-либо особо неприятных эмоций, то необходимость косить пачками советских солдат (довольно часто встречающаяся в Ostfront: Barbarossa ситуация) на корню выносит все удовольствие от игры. Да и было ли вообще так уж необходимо выпускать отдельным тиражом этот профашистский адд-он (в целом довольно среднего качества) в стране, выигравшей Вторую мировую войну, да еще за три с небольшим месяца до празднования 60-летия Дня Победы? Игра, конечно, она всего лишь игра, но о том, что для нас Великая Отечественная есть нечто большее, чем кадры кинохроники или страницы учебника истории, тоже забывать не следует, даже из-за большой любви к деньгам.

РЕЙТИНГ  
**ADD-ON**  
РЕЙТИНГ  
ОРИГИНАЛЬНОСТИ  
**8.8**

Новая модель грузовика Opel Blitz с открытым верхом. Вот только понять, есть ли в кузове солдаты, по внешнему виду нельзя. Налицо недоработочка...



## HIDDEN STROKE II: APRM

Жанр RTS Издатель CDV  
Разработчики Allied Power Team  
Рекомендуется Pentium II 300, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)  
Количество дисков 1 CD Сайт www.hidden-stroke2.de

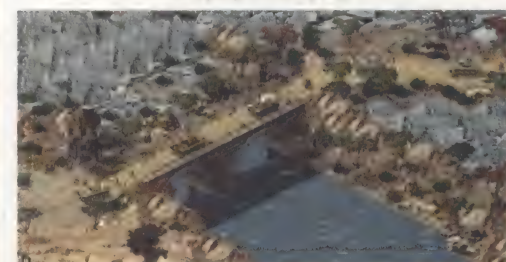


За простенькой аббревиатуркой APRM скрывается длинная расшифровка - Allied Power Realism Mod - и интернациональная группа фанатов, которая эту модификацию сделала. Четыре года назад APRM стала для стратегов тем же, чем Counter-Strike для поклонников сетевых дуэлей. Некоммерческая модификация ставилась поверх Sudden Strike, меняла настройки мультиплеера и добавляла в игру ряд юнитов. Появляющаяся, по утверждению создателей, реалистичность была весьма условной, но популярность у любителей мультиплеера модификация приобрела, намного превзойдя оригинальный многопользовательский режим.

С выходом Sudden Strike II (было это более двух с половиной лет назад) APRM-команда засела за переделку второй части игры. Hidden Stroke II - это второй за прошедшее время релиз модификации. Компания CDV сейчас находится не в лучшем финансовом положении и, особо не раздумывая, взялась издавать модификацию. Только вот на дворе уже случился 2005 год, и сколько ни перерисовывай спрайтовые модельки, из старенького движка Sudden Strike уже выжали все, что было можно. Hidden Stroke II - действительно интересный мод, который кардинально меняет мультиплеер Sudden Strike 2, переделывает синглплеерные кампании и добавляет тринадцать хороших одиночных карт. Но кому он нужен, этот тщательно проработанный мод для игры 2002 года, когда есть "Блицкриг" и его дети?

РЕЙТИНГ  
**ADD-ON**  
РЕЙТИНГ  
ОРИГИНАЛЬНОСТИ  
**8.0**

Новый камуфляж на технике может и выглядит более правдоподобно, но порой на карте ее разглядеть тяжело не только врагу, но и игроку



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ





# ВЫШЛО ЧТО-ТО ИЗ ТУМАНА...

Кто к нам с чем зачем, тот от того и того.  
 Гондурасская поговорка в переводе о/у Гоблина

Жанр Тактическая стратегия Издатель Руссобит-М Разработчик МиСТ лэнд - ЮГ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)  
 Сайт www.alfaaniterror.com Количество дисков 2 CD

**А** все-таки прав был знаменитый капитан Врунгель, утверждавший, что мореходные свойства судна напрямую зависят от его названия. Кто знает, может, если бы Виталий "Напалм" Шутов назвал свою контору не "МиСТ лэнд" ("mist" - чтоб вы знали - в переводе с английского означает "туман"), а, например, "БеСТ лэнд", то все сложилось бы иначе. Не было бы этих мутных якобы игр, после которых чувствуешь себя пришибленным ежиком и на каждом углу чудится белая лошадь, тысячи нецензурных слов остались бы невысказанными, сотни клавиатур неразбитыми, а на голове вашего покорного слуги было намного меньше седых волос. А что если воспарить еще выше и представить, какая бы жизнь началась, не будь этих "туманных земель" вообще! Художники стали бы знатными малярами и висели бы на доске почета, сценаристы писали бы монологи для виджеев на музыкальных каналах, программисты бы организовали артель по производству счетных палочек и несканно разбогатели бы, а сам господин Шутов продюсировал бы группу "Тату". Я знаю: у него бы получилось. Впрочем, довольно маниловщины, добро пожаловать в реальный мир.

## Что было

Когда "Альфа" впервые выпала на десктоп, я даже не удивился. Тот, кто хорошо знаком с продуктами мистлендовцев, не ждет стабильной работы от непропатченного релиза: нет такой привычки у виновников нашего сегодняшнего торжества. Зато есть славная традиция не снабжать свои продукты мануалом, тренировочными миссиями и прочим мелкобуржуазным скарбом. Куцый читайменя содержит (помимо бесполезной трепотни про системные требования и прочее) раскладку горячих клавиш (почти совпадает с той, что в Combat Mission) и два пункта в главе "Возможные проблемы" ("Ха-ха" три раза!). После пяти попыток закончить миссию, прежде чем игра зависнет, стало ясно, что мы наконец-то дождались давно ожидаемого артефакта - коммерческой игры, неработоспособной без пары-другой патчей. Вся игровая индустрия упорно карабкалась к этой победе разума последние десять лет, и вот свершилось! Приятно все-таки, что мы оказались впереди планеты всей! Огромная заслуга в этом фирменного движка, разработанного стенами "МиСТ лэнд - ЮГ". Этот совершенно новый движок ничем не напоминает старый мотор от "КД: РАЙ". Разве что нервная (особенно у краев карты) камера и уровень-обрубок, висящий высоко-высоко над размазанной текстурой, напоминает нам о кошмарном старикане. Новичка обучили поддерживать вось-

мизтажные уровни, пользоваться гипертрейдингом, показывать шейдерную травку и считать баллистику каждой пули. От всей этой премудрости бедолага перестал хромать на обе ноги и уверенно встал на четвереньки. Вслед за ним на карачки становится игрок, и они вдвоем, то и дело перегружаясь и жутко тормозя на любой конфигурации, ползут к совместному логическому финалу: диски с игрой - к полету из окна, а игрок - к невропатологу.



↑ Это не буддистский монах, это рассеянный талиб

Однако наши мучения не были бы столь изощренны, если бы не три гениальные находки дизайнеров: отсутствие кнопки "Сохранить игру", этот, мать его, "реализм" и уникальная система распределения командных очков. Первые два вкупе с беспримечной глюкавостью заставляют игрока десятки раз подряд (я не преувеличиваю) проходить одну и ту же миссию до тех пор, пока он не начнет биться головой о клавиатуру, нелюбезно поминая разработчиков, издателей и тот день, когда ему всучили это. Крутых хардкорщиков (а "Альфа" рассчитана только на них), умудрившихся закончить миссию вопреки черным экранам, вылетам в поисках несуществующего "солдата номер 9", несуровому управлению и прочим ловушкам для казуалов, добивают командными очками.

↓ Страшно даже подумать, чем и за что зацепился этот бывший снайпер







↑ Что, вот прямо так все и было на самом деле?



↑ Для справки: длина ПК - 1173 мм, вес снаряженного коробкой на 100 патронов - 12,9 кг

О, это нечто особенное! Только-только человек расслабился после кровавого ада первой миссии, как ему коварно предлагают потратить полученные КО на обучение бойцов. Игрок радостно отправляет людей на тренировки, раздает медали и звания - в общем, гуляет на свои кровно заработанные. На сайте игры имеется руководство, где на трех страницах описано, сколько каких очков дает каждая награда, звание или тренаж. Думаете, это полезная информация? Ничуть! Марш-бросок, к примеру, прибавляет +10 к ловкости и подвижности, а также +5 к силе. А что толку, если в досье бойца значится "сила - выше среднего, ловкость - отлично, подвижность - ужасно" и после тренировки ничего не меняется? Сколько очков в этом "ниже среднего" и сколько нужно, чтобы добраться до "отлично", - военная тайна. Ну так вот, когда вы перейдете к следующей миссии, вложив все свои командные очки невесты во что, окажется, что экипировку и вооружение команда сдала на склад и

осталась с одними пистолетами наголо, а набирать оборудование и инвентарий на следующий выход надо за что?.. правильно, за командные очки! Когда же игрок бежит обратно в экран тренировок и пытается нажать на кнопку "Отменить изменения", то ему показывают фигу. Так что извольте еще разок пройти предыдущую миссию, закрепить, так сказать, пройденный материал. Еще более коварная засада ожидает того, кто по каким-то причинам хочет начать бой заново. При нажатии кнопки "Рестарт" счетчик КО обнуляется и дальше... ну, вы уже знаете, что дальше. КО опять в нулях. Кстати, переигрывать уже пройденные эпизоды нельзя. Хочешь повторить памятный бой на окраине Грозного - проходи кампанию заново.

### Что будет

Может показаться, что стоит только переловить баги, оснастить игру приличным интерфейсом и добавить возможность сохраняться когда угодно,

как "Альфа" преобразится и станет захватывающей и интересной тактической стратегией. Это иллюзия, друзья мои. Не суждено этому полуфабрикату стать приличной игрой ввиду корявости заложенного в ее основу механизма. Для тех, кто не в курсе, поясню: в основу "Альфы" положен принцип, примененный братьями Голлоп в Laser Squad: Nemesis. Имеется этап отдачи приказов и этап их исполнения. Во время первой фазы обе стороны планируют свои действия, которые будут исполнены во второй фазе. В нашем случае фаза исполнения длится двадцать секунд. Механизм, в общем-то, работоспособный, но не в данном случае.

Рассмотрим простейшую ситуацию для того, чтобы понять, о чем речь. Вторая миссия, освобождение заложников. Мы тихо перебили пост в развалинах дома и залегли в засаде на пригорке у дороги. Ждем трех моджахедов, ведущих на расстрел двух наших парней. В конце очередного хода на дороге появляются пленные солдаты. Нужно распланировать действия на двадцать секунд вперед. Поскольку мы играем эту миссию уже не первый раз, то знаем, что на двенадцатой секунде появится визуальный контакт с третьим конвоиром, а на семнадцатой они начнут стрелять в пацанов. Значит, у нас есть пять секунд на то, чтобы отработать по трем целям. Теперь надо понять, как начать действия на двенадцатой секунде, потому что если начать работать конвоиров раньше, то они наверняка успеют залечь, и пулеметчик с вышешности 3.304 перебьет весь отряд еще до наступления следующих двадцати секунд. Ждать же еще один ход нельзя, потому что к началу следующего пленные будут мертвы - это мы тоже уже проходили. Можно, конечно, начать миссию заново (без паники, это уже не страшно!) и положить засаду чуть дальше по дороге, чтобы третий конвоир показался на десятой секунде. Тогда, отдав каждому бойцу по два приказа "Сектор 5

↑ Чеченские боевики, оказывается, владеют тайным искусством нырания в асфальт. Если кто не разобрал, в левом верхнем углу - трамвайные рельсы







↑ Уговорить солдата уступить дорогу старшему по званию так и не удалось. Пришлось обходить машину сзади

секунд" с последующим переводом в режим "Стрелять по своему усмотрению", мы откроем огонь в нужный момент. Но не слишком ли это смахивает на маразм? Чем мистлендовцам не угодил общепринятая система с тактической паузой и перехватом хода, я не понимаю. Может, все-таки не стоило так много резаться в Laser Squad: Nemesis и Combat Mission?

Вторая ситуация: мы ползем вдоль дувала, по другую сторону которого прохаживается вражеский часовой. Мы слышим его, и нам даже показывают синенькую иконку. Нужно только встать и вклепить ему очередь в упор, но вот беда: стрелять в невидимого противника "реализм" не позволяет. Поэтому мы, уповая на AI, просто встаем в режиме "Стрелять по своему усмотрению". И что же происходит? Наш герой начинает сосредоточенно лупить по стоящему на другом конце аула часовому, о существовании которого ничего не было известно до этой секунды, только потому, что именно этого злосчастного часового он увидел первым! В результате мы получаем три пули в грудь и прекрасную возможность пройти миссию заново. Многие в этот момент начинают разговаривать с белой лошадью и судорожно искать узелок с малиновым вареньем.

Но дело даже не в том, что сырой дизайн-документ вылился в невнятный геймплей. Дело в том, что геймплея этого в "Альфе" слишком мало. Боец сам выбирает цель, сам решает, из какого оружия работать, очередями стрелять или одиночными, когда залечь, когда перезарядить. Игроку остается только прокладывать маршрут и примерный темп движения. Даже если бы AI выполнял все свои функции на оценку "отлично", играть в "Альфу" не стало бы интереснее, потому что быть на подхвате у крем-

нивого мозга - удовольствие ниже среднего. Что это за стратегия такая, в которой игрок в половине случаев не может влиять на развитие событий? Что это за тактика, в которой AI ведет бой, основываясь на собственных соображениях о целесообразности того или иного действия? Зачем, вообще, понадобился игрок, если любое решение обсчитывается и отвергается AI, если последний сочтет его решение контрреволюционным? Есть, конечно, режим "Стрелять по моей команде", в котором боец подчиняется беспрекословно. Но для игры в этом режиме просто не хватает инвентария выработки подробных инструкций. За двадцать секунд происходит слишком много событий, чтобы можно было эффективно управлять безынициативным бойцом. Причем логика разработчиков местами просто поразительна. Вот, например, почему в игре нельзя подбирать оружие и боеприпасы с убитых? А вот потому, что "реализм": настоящие альфовцы никогда не пользовались трофеями. Ну, так о чем это говорит? Только о том, что оснащение, боевая выучка и планирование операций в

подразделении "А" находятся на таком высоком уровне, что ни разу ситуация не вышла из-под контроля, и бойцам не пришлось пользоваться непроверенным оборудованием. Есть, знаете ли, разница между "невозможно" и "нет надобности".

### Что на сердце лежит

На фоне вышесказанного придирайтесь ко всяким мелочам - все равно что пинать дохлую лошадь: во-первых, стыдно, а во-вторых, бесполезно. И все же.

В наличии ошибки в описании матчасти, нереально меткая стрельба из АК-74 на фантастических дистанциях и моджахеда, прицельно стреляющие из ПК стоя (то бишь не от бедра, а как положено - вскинув к плечу). Из дизайнерских находок нельзя не отметить повсеместный мат в озвучке (где, кстати, предупреждение на обложке о наличии ненормативной лексики?), крайне невнятные текстуры и чудовищную предсказуемость противника. Общее ощущение от игры такое же, как от древних платформеров с братьями Марио или командером Кеном: по сто раз пробегаешь один и тот же уровень, пока не догадаешься, как перепрыгнуть с одной площадки на другую. Так там хоть три жизни давали, а тут один раз облажался - и все: пиши пропало.

Нет, в каком-то смысле "АЛЬФА: антитеррор" - это действительно новое слово в тактических стратегиях. Жаль только, что слово это ни вслух сказать, ни в уважающем себя издании напечатать. Впрочем, выход есть! Запустите файл basis\sounds\alfa\_2\CriticalRPGMiss\426.wav и услышите это слово в исполнении профессионала. Только, пожалуйста, наденьте сначала наушники или попросите женщин вывести детей в другую комнату.

РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	4.0	ИТОГО <b>5.0</b>
Графика	7.0	
Звук и музыка	7.0	
Оригинальность	5.0	
Ценность для жанра	3.0	

↓ Модели техники - единственное, что у художников получилось более-менее сносно





# ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ







# НОВЫЙ S-КЛАСС



Гони, Сервелат! Покажи им, что такое немецкая сборка!  
к/ф "Властелин колец 3: Возвращение бомжа"

Жанр Немецкая стратегия Издатель Ubisoft Разработчик Blue Byte Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)  
Сайт [www.thesettlers.com](http://www.thesettlers.com) Количество дисков 2 CD (1 DVD)

**S**ettlers прошли долгий путь от сугубо мирного бытия и уникальной экономической системы до стандартного RTS'ного набора "ресурсы-база-юниты". Следует признать, что подобный ход событий мало подходит под определение "развитие", и что пятая часть знаменитого сериала не так самобытна, как первая. Однако при всех упрощениях геймплея знаменитое немецкое качество не пострадало ни на йоту. Новый представительский суперкар от дюссельдорфской студии Blue Byte вылизан до блеска, плотно начинен скрытыми под ореховой обшивкой интерфейса подсказками и снабжен автоматической AI-коробкой передач. В любом режиме и на любой сложности им можно рулить, развалившись в кресле и придерживая мышку двумя пальцами.

## Дизайн и салон

Немецкую стратегию не спутаешь ни с чем. Стоит только запустить ее, как на экране возникает "майн кляйне гелибте фатерлянд"<sup>1</sup> – эдакий рай в представлении среднестатистического бюргера. Птички поют, травка зеленеет, зайчики бегают, солнышко светит, а когда не светит, тогда снежинки – крупные, красивые и беленькие. Музыка на заднем плане мурлычет что-то ненавязчивое. Посреди всей этой благодати человечки в чистых фартучках, причесанные и гладко выбритые, заняты каждый своим

1. Моя маленькая любимая родина

делом. И все-то у них споро да гладко, все ладится, все делается само собой. Под тонким слоем аккуратных моделей и праздничных текстур поигрывает шейдерами породистый двенадцатицилиндровый турбированный полностью трехмерный движок. Именно он придает анимации сказочную плавность, делает количество полигонов в кадре неважным и резко масштабирует картинку от вот таку-сенькой до вот таковой. При всем этом потребляется всего 64 Mb видеопамяти на 100 fps! Водительское место организовано в полном соответствии с современными представлениями

об идеальном интерфейсе и в то же время хранит явственный отпечаток традиций. Органы управления интуитивно понятны, удобно расположены и продублированы горячими клавишами. Игроки, знакомые с предыдущими моделями Settlers, с первой же секунды почувствуют себя, как рыба в воде, новички же освоятся с управлением за считанные минуты. Словом, в вопросах дизайна и эргономики в Дюссельдорфе понимают не меньше, чем в Штутгарте или Баварии.

## Механика и трансмиссия

Первые модели Settlers умело маскировались под стратегии, будучи на самом деле транспортными тайкунами. Ресурсы, добываемые в шахтах, каменоломнях и прочих предприятиях проходили сложный путь от сырья до готового продукта. На всех стадиях переработки их перетаскивали с места на место трудолюбивые человечки. Двигались они строго по проложенным игроком маршрутам, причем каждый обслуживал только отведенный ему участок между двумя флажками. В связи с этим игроку приходилось в основном думать о том, как правильно расположить различные

Главгерой (в центре с двуручником) дает последние указания перед походом



Вот и первый снег. В кузнице, тем не менее, жарко. А флажок-то почти евросоюзковский



Внимание к деталям традиционно высокое. Подмастерье обтесывает глыбы, а мастер доводит каменные блоки до кондиции







Дождичен, метеорологи напортчили что-то

постройки и оптимальным образом соединить их дорогами. Со временем внутренняя механика претерпела существенные изменения. Пятая модель вполне приспособлена к бездорожью и в мгновение ока переносит добытые ископаемые в закрома фатерлянда. Кроме того, из обращения изъяты многие ресурсы, полуфабрикаты и продукты. Из полезных ископаемых остались глина, дерево, камень, железо и сера. Все это добывается в соответствующих рудниках и на лесопилке. Причем полуфабрикаты (железные слитки, кирпичи, доски и т.д.) изготавливаются тут же. Перерабатывающие здания типа кузницы, домика камнетесов или лесопилки теперь ничего не производят, а только увеличивают эффективность рудников и дают доступ к специфическим апгрейдам. Например, в кузнице апгрейдятся броня и оружие. Центром же технологий является университет, где покупаются основные изобретения. Сами здания также можно проапгрейдить.

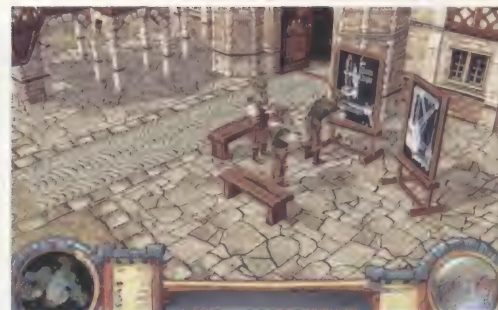
Игроку больше не нужно добывать золото и чеканить монеты – деньги поступают в казну от сбора налогов. На лицо, как видим, существенное упрощение хозяйственной части. Если раньше для работы кузницы нужно было наладить поставки угля, железа, инструмента и продуктов питания, то теперь достаточно только железа. Однако не все так радужно. Местные трудяги откуда-то прознали про восьмичасовой рабочий день и право на обед, поэтому придется организовать им места для ночлега и питания. Впрочем, не стоит паниковать: больше нет проблем с водой и доставкой муки с мельницы в пекарню, весь цикл производства продовольствия и питания работников происходит прямо на ферме. Необходимо только построить общепит и жилье поблизости от места работы, ибо время, затрачи-

ваемое работниками на обед и отдых, прямо влияет на производительность труда. Но даже если вы не удосужились обеспечить всех питанием и жильем, бунтов не ждите. То есть теоретически такая возможность существует: имеется параметр "счастье", но лично мне не удалось опустить его значение ниже 80%. Бездомные работники отдыхают у костра (правда, намного дольше, чем те, у кого есть личная койка), а голодные – быстрее устают, но бастовать никто и не думает. В предыдущих сериях все было намного строже: отсутствие пива и сосисок на рабочем месте вполне могло послужить причиной самовольного прекращения работ.

Вершиной местной научной мысли являются метеорологические башни и специальная мастерская по изменению климата. Погода, по утверждению разнорабочих, влияет на множество игровых факторов, однако невооруженным глазом разглядеть можно только один: в туман и снегопад существенно снижается радиус стрельбы охранных башен, полевых орудий и лучников. Однако же с чисто эстетической точки зрения всегда приятно устроить себе лето среди зимы и, сидя в шезлонге, показывать язык мерзнувшим соседям.

## В движении

Мягкое нажатие на педаль "Start map", и сюжет The Settlers: Heritage of Kings приходит в движение. История избита донельзя, но разве можно требовать от респектабельного седана резких сюжетных поворотов? Скучать, тем не менее, не приходится. Основная канва богато инкрустирована всяческими мелкими заданиями: то владелец единственного на карте железорудного карьера не желает сотрудничать, то нужно срочно попасть в соседнюю долину, а Хранитель Врат, как назло, куда-то запропал...



Так, что у нас тут? Ага! Мясорубку изобретают!

Хозяйство развивается как-то само по себе. Нужно только вовремя достраивать жилье и фермы да не тормозить науку. Нет, можно, конечно, перейти в ручной режим и указывать каждому шахтеру или каменщику, где ему работать, где отдыхать и куда ходить на обед, но разве царское это дело – быть приказчиком в лавке? Царю больше к лицу вынашивать коварные замыслы и точить зуб на соседа. Тут-то мы и подходим к самому печальному.

Армия организована по известному принципу "камень-ножницы-бумага", но действует сумбурно, и управлять ходом сражения практически нереально. После изучения соответствующего апгрейда солдаты выучивают хождение строем, но делу тактики и стратегии это не помогает совершенно. Непонятно, зачем нужна система набора войсками опыта. Действия ветеранов так же хаотичны, как действия новичков, так что беречь их бессмысленно.

Кто нуждается в нашей опеке, так это герои (да-да, слава спортивного бойца из конюшен Blizzard достигла и берегов Рейна). Каждый из них обладает специальными возможностями и имеет большую военную и сюжетную ценность. За сим присутствие героев в общей свалке сильно оживляет процесс избиения противника, а в остальном приходится полагаться на численное преимущество.

Blue Byte по-прежнему верны себе и своей рыночной нише. Они в очередной раз произвели на свет игру для джентльменов, которые, как известно, will walk, but never run<sup>2</sup>. Так что, если хотите поиграть с комфортом, расслабленно и не торопясь, – милости просим, а киберспортсменам рекомендуем не вестись на наличие мультиплеера и поискать что-нибудь более экстремальное.

2. Ходят, а не бегают

РЕЙТИНГ		ИТОГО <b>7.6</b>
Игровой интерес	8.0/10	
Графика	9.0/10	
Звук и музыка	9.0/10	
Оригинальность	6.0/10	
Ценность для жанра	5.0/10	



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

# КУЗЬКИНА МАТЬ

По городу произведены ядерные удары.  
Вы спрашиваете, сколько?  
Это, товарищи, не принципиально.  
Армейский афоризм



Жанр RTS Издатель 1C Разработчик G5 Software Рекомендуется Pentium III 700 MHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)  
Сайт [www.games.1c.ru/cmc](http://www.games.1c.ru/cmc) Количество дисков 2 CD

**О**дно утешает, дедушка Хрущев проклятым буржуям все-таки показал. И тактический ядерный боезапас был израсходован по прямому назначению. Прямое назначение тоже в долгу не осталось. После чего потихоньку началась ядерная осень. А остатки выжившего населения Земли решили переселиться туда, где потеплее - к экватору. Но по дороге опять перессорились и подрались.

Так уж случилось, что первый тираж "Карибского кризиса" поступил в продажу в безобразном виде. С явными графическими глюками, с интересными эффектами защиты "Старфорс", даже "Объект 279" - приплюснутый танк на четырех гусеницах, который нарисован на рекламе игры, практически, лицо "Карибского кризиса", становится доступен только после установки патча. Так что, если у вас версия 1.0, то обязательно поставьте на него заплатку (см. наш диск).

## Выходи строить

По первому впечатлению казалось, что игра займет пару вечеров да столько же килобайт журнального текста. Но сперва вышел патч, потом пролетело несколько ночей за передвижением советских танковых клиньев по Европе, затем возникла мысль, что неплохо было поиграть не только за СССР, но и за остальные стороны в игре (США-Англия, Германия-Франция и Китай). В итоге пишу я эту статью в ночь сдачи номера, когда большая часть журнала уже уехала в типографию. Прямо как какой-то журфаковец-первокурсник, право слово!

Чем же игра цепляет? Казалось бы, схема привычная для нового поколения стратегий. Есть два режима. Пошаговый: общая карта, на которой иконками обозначены подразделения, стратегически важные объекты и сырьевые базы. И тактический: обычная RTS-карта, которая появится, как только иконка вашего подразделения встретится с иконкой вражеского. Если встреча произошла на стратегически важном объекте, то миссия будет сценарной, если в чистом поле, то случайно сгенеренной. Случайных миссий, к сожалению, не так чтобы много, как следствие, удержав в пятый раз одну и ту же переправу, игрок начинает проходить такие миссии в автоматическом режиме. Но к тому времени он уже прочно подсел на игру и собирается сперва отбить радар и ремонтный завод, а уж потом пойти спать.

## Цвета постапокалипсиса

Из всех игр на движке "Блицкрига" "Карибский кризис" заслуживает наибольшей похвалы за графику. Прежде всего, за парк техники: все новые модельки - четкие, смотреть приятно, особенно тем, кто видел второсортные



адд-оны "Блицкрига" от сторонних разработчиков. Вызывать вертолеты можно просто для эстетического удовольствия, чтобы над вашими танчиками в небе что-то такое красивое жужжало. С ландшафтами полный порядок, деталей много, строений и объектов - в избытке. Единственное что, на мой взгляд, не помешало бы, так это большая постапокалипсичность, все-таки отгремела ядерная война, должны быть разграбленные магазины, сошедшие с рельс поезда, брошенные автомобили. Но и без этого видна серьезная работа, проделанная G5 Software.

## 1000 мелочей

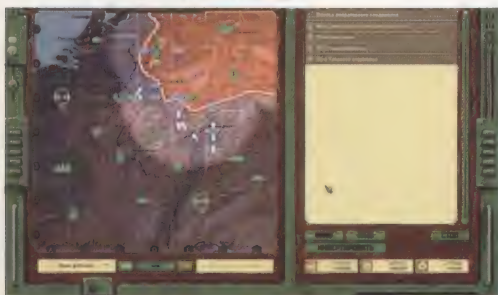
Приятно осознавать, что G5 Software не переделывала "Блицкриг", а создавала свою игру. Поэтому отличий от нивальской стратегии - море.

В "Карибском кризисе" удалось воплотить очень разумную модель повреждений. Есть два типа поломок: те, что можно подлатать прямо на поле боя ремонтными машинками, и те, которые можно починить только в стратегическом режиме на глобальной карте.

Атака китайской пехоты.  
Бессмысленная и беспощадная



Всякому на самолетах летать нравится, вот и немцы ломаются отобрать у меня аэродром



Один из глюков: танки у меня наши, а пехота - американская







Если есть танки и время, чтобы их окопать, оборона практически любого стратегического объекта - дело несложное

Можно спасти тяжелораненых солдат на поле боя (они не в состоянии ни стрелять, ни передвигаться), если подогнать вовремя санитарную машину.

Поддержка с воздуха - уже не абстрактный самолет, который прилетал из ниоткуда. Теперь это полноценная боевая единица, которая честно обитает на аэродроме и, как любой уважающий себя юнит, умеет набирать опыт.

Удобная система минирования: не надо кликать сотню раз, саперам достаточно просто указать область, в которой требуется расставить мины.

Список хороших мелочей можно продолжать и продолжать, поэтому лучше перейдем к следующему пункту программы и наговорим гадостей.

У игрока отобрали артиллерию, оставили только системы залпового огня и самоходки.

В случайных миссиях выдается только по одной технической машинке каждого типа. С учетом того, что они пополняют боекомплект (чинят, заправляют) гораздо медленнее, чем в "Блицкриге", а ресурсов тратят на порядок больше, игрок должен выстраивать танки в очередь и по несколько минут ждать, пока каждый приведут в боеспособное состояние.

У танков есть экипаж, который может погибнуть, и тогда танкистов придется заменить солдатами из ближайшего окопа. Также можно угробить экипаж вражеской техники и посадить туда своих ребят. Тут игрока ждет серьезное разочарование. Это еще мелочи, что, заполучив вражеский танк, простые рязанские парни тут же начинают говорить по-английски. Главное не в этом. Зачем нужны трофеи, если захваченная техника не

Познакомьтесь, это - зараженная местность, просто так по ней юнитам не пройти, сперва нужно будет прогнать машинки химзащиты



остается в вашем подразделении? Я половину миссии аккуратно убивал английских артиллеристов, чтобы получить их мощнейшие самоходки. Потом игра честно выдала сообщение, что в ходе операции были захвачены такие-то и такие трофеи. И больше я самоходок не видел. Получается, что один из серьезных козырей, использование трофеев, превращается в незначительную особенность геймплея, так - побаловаться при случае. А ведь есть огромная аудитория зануд, которым нравится возиться на базе, роаясь в статистике и составляя ударные комбинации из разных типов техники.

## Бы

Этой игре бы настояться. Пройти мощный бета-тестинг, отточить экономическую модель, подогнать баланс, сделать побольше случайных карт и внятную систему трофеев. И заткнул бы наш "Карибский кризис" за пояс серию Total War, и запросто стал бы лучшей глобальной стратегией года. В действительности же, мы получили стратегию в реальном времени, знакомство с которой можно рекомендовать всем ценителям жанра RTS. Лучшую из всего потомства "Блицкрига", наслаждаться которой, по большому счету, мешает только одна мысль: "А ведь какая могла получиться игра!"

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8.5/10	ИТОГО <b>7.8</b>
Графика	9.0/10	
Звук и музыка	7.5/10	
Оригинальность	7.0/10	
Ценность для жанра	7.0/10	



Играли на компьютерах  
гипермаркета "САНРАЙЗ-ПРО".



# ОТКЛОНЕНИЯ В СТОРОНУ РЕАЛИЗМА

Продюсер Влад Суглобов и ведущий гейм-дизайнер проекта Александр Валенсия-Кампо рассказывают о секретных танках и свободе, которая заложена в кризис

**Навигатор Игрового Мира:** Признавайтесь, вы с самого начала планировали отбирать у бедного игрока честно заработанные трофеи?

**Александр Валенсия-Кампо:** К сожалению, возможность пользоваться трофейными образцами техники требует огромной переработки движка. В "Блицкриге" даже задела под это нет.

Если будет подписан второй "Карибский кризис", только не считайте это каким-либо анонсом, то там постараемся воплотить большую часть тех идей, в которых нас ограничивал движок.

**НИМ:** И почему вы убрали из игры танковый десант?

**АВК:** Танковый десант - это мифология Второй мировой войны, к тому моменту, в котором происходит действие "Карибского кризиса", все нормальные армии возили пехоту на грузовиках; сажать на танк солдат - дело дурацкое: во-первых, условия транспортировки очень плохие, во-вторых, это блокирует полностью танк, он не может вступить в бой. Стрелять с брони танка, как показывают в фильмах, - невозможно, там основная задача за эту броню удержаться.

**НИМ:** Даже если сделать поправку на альтернативную историю, насколько удивляет выбор техники, которую вы решили внести в игру.

**АВК:** Это проблема была и в "Блицкриге", но, конечно, не так сильно заметна. Очень тяжело было подбирать технику, чтобы она была хоть как-то сбалансирована. У наших на тот момент танки были самые лучшие. Немцы спасались тем, что со времен войны осталось. У американцев техника слабая, у китайцев - вообще ничего. Сидели и подбирали по крохам, что ставить в игру, а что - нет.



Влад Суглобов

Поэтому и оставлена у китайцев бесконечная пехота из машинок. А чем еще китайцем воевать? Сможете перечислить китайские танки на тот момент?

**НИМ:** Кстати о танчиках, мы окончательно обнаглели и собираемся попросить вас рассказать по секрету нашим читателям самую страшную тайну "Карибского кризиса". Как получить ultimate weapon - танк "Черный орел"? А мы пустим ваш голос отдельным звуковым треком на нашем диске.

**Влад Суглобов:** А что, прикольно!

**АВК:** Только "Черный орел" - не ультимативное оружие. Ультимативное оружие, и это известно еще с "Блицкрига", - пехота. Ее недооценивают, люди не любят и не умеют ей пользоваться. Любая проблема решается пехотой, пехота уничтожает все, останавливает все, и ни один другой тип войск не работает так эффективно, как пехота.



Александр Валенсия-Кампо

**НИМ:** Как же за наших играть пехотой? А может этого пиксельного солдатики мамка дома ждет!

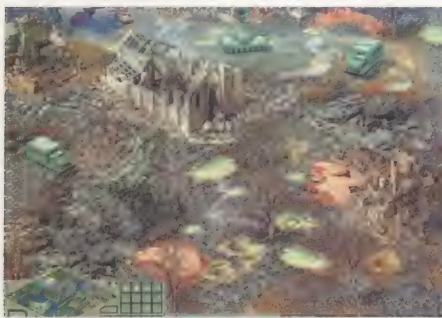
**АВК:** За наших - не надо, а за китайцев - придется.

**НИМ:** Что вы считаете важнее привнести в игру типа "Карибского кризиса": связь с реальностью (действительно существующую технику, схожие с настоящими технические характеристики) или большую играбельность?

**АВК:** Для меня, как для дизайнера, это до сих пор открытый вопрос. Есть определенная прослойка игроков, которые любят такие игры, как "Блицкриг". Им очень нравится, что есть продуманность некоторая, что нельзя подставлять танки бортом. Но есть и такие, которые хотят того, что было сделано в C&C: Generals: нарисовали настоящий "Абрамс", но внутри - круглая болванка, шарик с хит-поинтами, реализм - только на уровне картинки.







Многих игроков смущают отклонения в сторону реализма. Люди хотят играть в Warcraft, взять "круглые" юниты, без брони, с хитпойнтами. Приходит человек на форум и говорит: "А вот я считаю, что должно играть так-то и так-то!" Ему объясняешь, что есть броня, она разная с разных направлений. В ответ: "А меня не колышит, я хочу кинуть всех в атаку! Это крутой танк!"

Он видит, что это танк Т-64. Он знает, что это крутой танк, который должен всех порвать. А то, что у него есть нюансы бронирования, что сзади защита очень слабая, чтобы фронтальная проекция была неуязвима...

**НИМ:** Поэтому вы убрали экипажи?

**АВК:** Нет, просто потому, что система апгрейда техники в "Карибском кризисе" и "Блицкриге" различается. И введение такой фишки, как сохранение прокачки экипажа, потребовало бы отдельного интерфейса, это замедлило бы разработку и излишне усложнило игру.

**НИМ:** Поговорим о вашей студии. G5 Software предпочитает работать за фиксированную оплату или за процент с продаж?

## Секретная врезка

Плох тот вояка, который не хочет заполучить технику из будущего. Чтобы активировать секретные коды, запустите "Карибский кризис", начните новую кампанию или загрузите сохраненную игру и в оперативном режиме (т.е. там, где у вас общая карта с синими и красными значками), вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда). В появившейся командной строке наберите:

**@supereunit(секретный код)**

Секретный код – это специальный набор цифр, который можно узнать двумя способами:

а) Купить и пройти специальную игру для мобильных телефонов, которая так и называется "Мобильный Карибский кризис" (оценить ее имеет смысл в любом случае, неплохая аркада).

б) Взять лист А4 белый, как офицерский хлебушек, бумаги и грифельный карандаш. Собраться с силами и прослушать на нашем диске радио "Навигатор" до шестого трека.

Нажмите клавишу [Enter]. Уберите консоль повторным нажатием на клавишу [~]. Зайдите на склад. В списке техники появится один из секретных образцов военной техники, недоступный другим игрокам. Каждому секретному коду соответствует одна секретная единица техники.



**ВС:** Можем и за фиксированную поработать, но это будет дорого, а можем поработать и за нефиксированную – это будет дешевле. Мы предпочитаем работать за роялти, потому как, на мой взгляд, стратегически неверно, если разработчик работает за аванс: при этом он не заинтересован в результатах своего труда, а заинтересован в том, чтобы получить аванс. А сделать игру и получить аванс – это две разные цели. Можно преследовать каждую по отдельности: на чем сконцентрируешься, то и получишь. Заинтересованный разработчик работает, пока игру не доделает, а не пока бюджет кончится.

**НИМ:** Вы еще обещали нам показать вторую "Красную Акулу". Если вы, конечно, не планировали рассказать, что будете делать дальше: аддон к "Карибскому кризису" или вторую часть.

**ВС:** Мы хотим и то, и другое. Есть определенная творческая свобода в

этом проекте. То, что история альтернативная, дает свободу выбора, можно в одну сторону закрутить, можно в другую, можно вообще инопланетян присобачить.

**НИМ:** Не скажете нашим читателям напоследок несколько слов в защиту "Старфорса"?

**ВС:** Вот вышел человек на форум, и говорит, к примеру, что хотел другу игру подарить, а себе – копию записать, а там, ни фига ж себе, "Старфорс" стоит, что мне теперь две покупать?

Это зло такое необходимое.

*Интервью подготовили:*  
**Константин ПОДСТРЕШНЫЙ и**  
**Старшина СТЕПАНОВ**

Истинное лицо разработчиков "Карибского кризиса"





## Эх, дороги!



Жанр Автосимулятор Издатель Project 3 Interactive, 1C Разработчик Invictus Games Дата выхода Апрель 2005 Сайт www.crc-game.com

**C**ross Racing Championship - игра по сегодняшним меркам необычная. Мало того, что она посвящена гонкам по разным типам бездорожья (правда, и асфальту место найдется), так еще при этом является самым настоящим симулятором, на что разработчик Invictus делает особый упор.

Вообще, идея гонок по бездорожью была популярна несколько лет назад, а затем все как-то незаметно свернулось и закрылось. Прижились устоявшиеся полуаркадные гоночные жанры, которые гарантированно приносили доход разработчикам благодаря гарантированно высоким продажам, а вот лезть "в грязь" и заставлять туда же отправляться игрока почему-то стало немодно. И если раньше off-road игрушки были явлением, если не частым, то вполне регулярным, то сегодня мы скорее получим с десяток левых подделок с логотипом "Стрит-рейсинг".

## Скромность - не порок

Господа из Invictus стараются идти в ногу со временем, и их новая игра, как это сейчас принято, будет охотно поддерживать обмен файлами через интернет. В качестве файлов будут выступать в основном автомобили. Потому как в оригинальной версии разработчики сподобились лишь на восемь транспортных средств, что по современным меркам крайне мало. Хотя можно посмотреть на проблему и с другой стороны. Автомобили, все как один, вымышленные, и поэтому нет особого толку созерцать плоды воображения разработчиков. Интерес к



Нажется, приехали

таким "раритетам" - ноль. Другое дело, если в дело идут настоящие лицензии. Вот тогда, при условии достоверной реализации физической модели, действительно интересно сравнивать поведение разных образцов.

Какие классы машин собираются создать разработчики? Ведь бездорожье бывает разным. Для кого и присыпанный грязью асфальт - бездорожье, а некоторым только дай пересечь небольшую речку вброд.

Первый класс именуется Stock Corus. Это обычные машинки без внедорожной подготовки. Масса такого автомобиля - чуть меньше тонны, привод - передний, мощность двигателя - порядка девяноста лошадиных сил. Как раз сойдет для наименее пересеченной местности. Например, для гонок по грунтовым сельским дорожкам. В общем, "ралли для бедных".

Вторая разновидность машин данного класса носит название Stage 3 Corus (интересно, куда девались первые две stage?). Как бы то ни было, данная группа по замыслу разработчиков может посрамить не только хорошо известные нам болиды WRC, но и многие очень серьезные суперкары! И достигнут такой результат не за счет впечатляющих характеристик мощности двигателя, а благодаря снижению снаряженной массы автомобиля. При весе в 740 кг, машина снабже-



Ралли здесь будет в избытке

на двигателем мощностью 190 л.с., однако этого достаточно, чтобы разогнаться до 100 км/ч всего за 3,4 секунды! Что и говорить, быстро.

Далее следует класс Quadro. Для него также предусмотрено два типа машин: Stock и Stage 3. Это более мощные и тяжелые легковые раллийные автомобили, оснащенные системой постоянного полного привода. Следующий класс - легкие внедорожники: C-Racer 4x4. Опять же, в двух ипостасях. Далее идут мощные и надежные внедорожные пикапы. Тяжелые полноприводные машины с прочной рамной конструкцией, позволяющие сказать "по горам и долам" без видимых опасений за сохранность автомобиля. Этот класс окрестили лаконично - Pickup.







↑ Ой, а что это пикапы делают на горных асфальтовых дорожках? Непорядок!



↑ Багги - очень быстры и очень проходимы!

Для тех, кто хочет преодолевать сложные участки на дикой скорости, предусмотрен класс Buggy. А вот появление кабриолетов Scheffern выглядит, по меньшей мере, необычно. Скажите на милость, по какому такому бездорожью мы сможем кататься на автомобиле с очень небольшим дорожным просветом и без крыши? Скорее всего, заезды по гладкому асфальту в игре также обнаружатся. Группа Revo предназначена для любителей старины - ралли на заднем приводе. Последним автомобилем станет некий bonus-car. Как видим, всего машин получается даже не восемь, а шестнадцать. И чего разработчики скромничают?

Игрок по желанию сможет видоизменять параметры авто. Пока, правда, не сообщается, будет ли для этого создан специальный редактор или же все эти процедуры можно выполнить непосредственно из игрового меню. Учитывая заявления Invictus о возможности обмена файлами, рискнем предположить, что редактор все же появится.

### Real hardcore action!

Выше я обмолвился, что все представленные машины будут иметь правдоподобную физическую модель. Это действительно так. В Cross Racing Championship применен новый программный код Invictus Engine, который в реально времени обрабатывает кучу параметров, влияющих на поведение машины на трассе. В игре будет применена просчитываемая в реальном времени модель повреждений, которая вряд ли будет носить лояльный характер. Да и сами создатели проекта в один голос заявляют, что Cross Racing Championship - стопроцентный симулятор без единой поблажки игроку. Хочешь ездить нормально - научись.

Коль скоро речь зашла о гонках по бездорожью, разработчикам необходимо очень внимательно отнестись к просчету сцепления покрышек с многочисленными типами покрытия. Это вам не по сухому асфальту гонять! Тут может быть и трава, и гравий, и

лед, и грязь, и снег. Кстати, горячий асфальт тоже может быть. Заезды в Cross Racing Championship будут проходить по локациям, которые расположены в различных географических зонах. Это и заснеженные горы, и дремучие леса, и сухие пустыни с коварными песками, степи, поля и даже приморские пляжи. В общем, джентльменский набор хорошего внедорожного (а, точнее, cross-дорожного) автосимулятора. Причем, найдется место, как для скоростных заездов, так и для неспешного преодоления сложных участков. Что легко позволяют уже придуманные автомобили различных классов. Всего в игре будет шесть основных локаций, на которых разработчики планируют проложить порядка шестидесяти пяти маршрутов.

Не должен ударить в грязь лицом искусственный интеллект. Компьютерные оппоненты будут самообучаться по ходу всей игры: осваивать трассы, находить наиболее короткие и скоростные маршруты их прохождения. Разработчики зашли так далеко в своем стремлении сделать виртуальных гонщиков похожими на живых людей, что даже наделили их поведение эмоциональным фактором. Например, вашему оппоненту может не понравиться, что вы лихо отправили его "под откос" в самом начале гонки и, настигнув вас незадолго до финишной черты, он не преминет, возможно, в ущерб собственной позиции, наказать вас за это. Товарищи из Invictus обещают даже возможность запугать компьютерных оппонентов, так, что те будут стараться объезжать безудержного игрока стороной (надо будет выдать игру на тестирование товарищу Reckless Driver - пусть расскажет, как застрашал ведомых AI гонщиков).

### Изнутри и снаружи

Основным режимом игры в Cross Racing Championship будет карьера, которая будет носить нелинейный характер. Игрок может сам выбирать, в какой гоночной серии ему участво-



вать, каким автомобилем управлять. Нам будет предложено несколько типов соревнований: Autocross, Rally Cross, Off-Road, Rally-Sprint, Rally, Road Racing и Circuit Racing. Всего навалом - только выбирай! Планируется также расширенная поддержка многопользовательской игры.

По поводу графики - исключительно приятные известия. Впрочем, игры Invictus всегда отличались отличным графическим оформлением, и удивляться тут нечему. Особо стоит отметить великолепно детализированные интерьеры машин. Вы еще не забыли, что в хорошем симуляторе обязательно должен быть удобный вид от первого лица? Да и снаружи есть на что посмотреть. Уже сейчас вызывают радостную улыбку отличные пейзажи: горы, долины, леса. Бросается в глаза и проработанный алгоритм внешних повреждений, а также заметное невооруженным глазом внимание к деталям (ну скажите, многие ли разработчики утруждают себя прорисовкой протектора шин автомобиля?). При этом - вполне лояльные системные требования.





# МОТОБОМБА!



Жанр Мотосимулятор Издатель THQ Разработчик Climax Studios Дата выхода III квартал 2005 Сайт [www.climaxgroup.com](http://www.climaxgroup.com)

**П**осле достаточно длительного отсутствия серия MotoGP возвращается на компьютерный рынок. Напомним, что до этого игрушка была доступна лишь в формате приставки от Microsoft - Xbox. И вот теперь она вновь претендует на звание компьютерного симулятора.

Произнеся заветное слово "симулятор", я ничуть не покривил душой. Действительно, в лице MotoGP 3 мы получим реалистичную игру, где на первом месте детальная имитация управления мощным гоночным спортбайком и правдоподобная физика его поведения на трассе. Естественно, приставочное прошлое сказывается, однако в случае с MotoGP 3, это ничуть не вредит игре, а напротив, добавляет процесс новыми возможностями и игровыми режимами. Наряду с реально существующим мировым первенством, здесь есть несколько дополнительных развлекательных соревнований.

## Larger than life

Разработчики MotoGP 3 хотели, чтобы в их новом произведении игрок в гораздо большей степени проникся атмосферой больших мотогонки. Для этого визуальная часть игры была пересмотрена, появились дополнительные камеры обзора, комментаторы, и теперь, с началом очередного этапа соревнований, игрок словно погружается в другой мир. Основным режимом симулятора станет, понятное дело, чемпионат. В наличии все лицензии мирового первенства образца 2004 года. Здесь есть шестнадцать реально существующих трекков, все гонщики, которые оспаривают титул и, естественно, все команды, которые при-

мают участие в чемпионате. Игроку остается лишь выбирать, радуясь богатству возможностей, открывшихся в MotoGP 3. Естественно, будут гонки, настройки, тренировки и квалификации. Кстати, имя комментатора наверняка знакомо поклонникам супербайка - это журналист BBC Сьюзи Парри. Его оцифрованная речь будет звучать на протяжении всего чемпионата.

На этом разговор об "официальной части" можно с легким сердцем заканчивать, ведь впереди еще очень много интересных фишек. Например, два новых режима игры. Первый носит название TT Style Racing. Здесь игроки будут соревноваться на трассах чрезвычайно хитрой конфигурации, с огромным количеством узких сложных поворотов, тесных улочек небольших городов, перепадов высоты. В общем, все условия для того, чтобы продемонстрировать умение управлять мотоциклом.

А вот режим Street Racing - гораздо проще. Впрочем, название говорит само за себя. В этом варианте вам предстоит принять участие в скоростных заездах по ровным широким хайвеям. Потрясающее ощущение скорости и удовольствие от слалома между гражданскими автомобилями гарантировано. Кстати, по ходу дела игра будет снабжать небольшими, но очень полезными подсказками, которые по-

могут быстрее освоить все премудрости управления мотоциклом: как эффективнее проходить медленные повороты или выполнять разворот на месте, буксуя задним колесом.

На указанных пунктах список не оканчивается. Этаким противовесом классического "чемпионата" является новый большой игровой режим под названием Extreme mode. Здесь вы можете выбирать мотоцикл из нескольких классов, которые разграничены по объему двигателя. Будут предложены машины с моторами в 600, 1000 и 1200 кубических сантиметров. По мере прогресса зарабатываются очки, которые можно потратить в гараже на усовершенствование мотоцикла или покупку нового, более мощного. Апгрейду подлежат: тормозная система, подвеска, аэродинамические элементы. Игроку позволено подвергнуть тюнингу старый движок или же попросту выкинуть его, заменив на более мощный и, тем самым получив машину классом выше. При этом не стоит, правда, забывать о том, что под более мощный мотор необходимо "подтянуть" подвеску и тормоза. Сравните стоимость затрат. Глядишь, новый байк может обойтись дешевле. Вообще, отличительной особенностью Extreme mode является именно возможность самовыражения посредством мотоцикла. Помимо технических изменений, его можно разрисовать по собственному усмотрению, наклеить логотипы или просто изображения собственной физиономии, выплеснув, таким образом, свое дизайнерское "я".

❖ Скучные стадионы в этой игре можно легко будет променять на головокружительные скоростные полеты по живописным трассам



❖ Давно мы не летали на супербайках по раскаленным асфальтовым трассам! Уже очень хочется







Ночь, город, мотоцикл, улица... Street Racing! Любопытно, а полиция будет?

Вновь созданным мотоциклом можно будет похвастать потом перед интернет-сообществом в онлайн-баталиях, о которых чуть ниже. Трассы, на которых будет проводиться чемпионат Extreme mode, тоже не совсем обычные. Разработчики специально путешествовали по Европе, чтобы собрать информацию о шестнадцати наиболее популярных европейских треках. Только вот переносить в игру эти трассы со стопроцентной точностью они не стали, дав небольшую волю своей фантазии. Climax просто разобрали полученный материал, снабдив треки измененными поворотами, дополнительными объектами, проложили некоторые маршруты по небольшим городкам. Все сделали таким образом, чтобы даже искушенному компьютерному мотогогонщику было непросто пройти дистанцию безошибочно с первого раза. В конце концов, вы же еще не забыли, что мы имеем дело с экстремальным, судя по названию, режимом!

## Много пользователей

Для приверженцев многопользовательских заездов также найдется ряд приятных новостей. Вообще, судя по тому, насколько проработанным является аспект игровых режимов в MotoGP 3, можно сделать вывод о том, что разработчики пытаются установить стандарт для жанра мотосимуляторов. Что ж, по всей видимости, у них это получится, ведь сегодня игрокам практически не из чего выбирать. Мотогонки в последнее время не пользуются популярностью...

Но вернемся к онлайн. На сайте игры вы сможете принять участие в заездах против реальных игроков. Система начисления рейтинговых очков будет построена таким образом, чтобы новички гонялись с себе подобными, не беспокоя неумелым вождением

опытных ветеранов. За победы и призовые места игрокам будут начисляться рейтинговые баллы. И со временем новичок получит шанс сразиться с корифеями, победа над которыми откроет для него дорогу еще выше.

Для многопользовательских игр даже предусмотрены свои режимы. Первый называется Spectator mode. Он дает игроку шанс понаблюдать за тем, как гоняются другие в реальном времени с разных точек обзора. Второй - продвинутый вариант первого - это Commentator mode. Тут можно не только смотреть, но и комментировать. Причем комментарии будут слышны всем участникам соревнований.

Даже корону лучшего можно будет разыграть в онлайн-версии первенства Championship GP, в котором могут принять участие до 16 игроков. А вот интернет-вариант Extreme Mode позволит соревноваться лишь 10 игрокам.

## Great симулятор!

Управление мотоциклом в новой игре обещает стать наиболее правдоподобным за всю историю создания игр этого жанра. Авторы самым тщательным образом отнеслись к программированию раздельной физической модели для мотоцикла и гонщика. Для более эффективного прохождения поворотов, ускорения и замедления придется постоянно перераспределять массу гонщика и его положения в седле по колесам для лучшего сцепления с полотном. Для этого будут отведены специальные клавиши. В MotoGP 3 применена более проработанная система торможения. Ни для кого не секрет, что у мотоцикла тормоза раздельные для переднего и заднего колес, и для того, чтобы добиться максимально эффективного замедления, необходимо



правильно и своевременно дозировать усилие обоих механизмов. Поэтому нам предстоит научиться не только грамотно разгоняться и проходить по идеальной траектории повороты, но и правильно тормозить. Впрочем, дабы не запугать потенциального покупателя, разработчики предупреждают, что уровень сложности можно будет варьировать в широких пределах, а ощущение бешеной скорости будет присуще MotoGP 3 при любых настройках реалистичности.

За графическую оболочку произведения опасаться не стоит, ведь появление игры в формате Xbox можно считать своеобразным фейс-контролем. Вряд ли Билл Гейтс пожелает, чтобы для именной приставки Microsoft кто-то делал страшные игры. Разработчики заявляют высокое быстродействие, качественные текстуры высокого разрешения и отлично проработанные модели мотоциклов. Что ж, глядя на скриншоты, им приходится верить. Звучание мотоциклов оцифрованное, а уж снабдить игру достаточным количеством звуковых сэмплов - совсем несложно. Все идет к тому, что MotoGP 3 станет наиболее интересным и по совместительству глобальным мотосимулятором на компьютерном рынке.

Н





# РЕАЛЬНЫЕ ОВАЛЫ



Жанр Автосимулятор Издатель Electronic Arts Разработчик EA Tiburon Рекомендуется Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)  
Сайт [www.easports.com/games/nascarsimracing/home.jsp](http://www.easports.com/games/nascarsimracing/home.jsp) Количество дисков 2 CD

**П**осле долгого молчания симуляторно-гоночная артиллерия Electronic Arts произвела очередной крупнокалиберный залп по североамериканскому игровому рынку. В пушку забили два компакт-диска с игрой NASCAR SimRacing. Взрыв получился мощный, да такой, что осколками закидало даже родную редакцию. На что мы, разумеется, не могли не отреагировать.

Надо сказать, что EA обезопасила себя от происков конкурентов, приобретя эксклюзивные права на лицензии первенства NASCAR. Теперь никто из сторонних разработчиков не сумеет выпустить какой-либо проект, посвященный этой гоночной серии, аж до 2010 года! Кто-то там в углу жалобно воскликнул "Раругус"? Увольте, господа, времена этой компании канули в прошлом веке, и нам остается лишь тешить себя ностальгическими воспоминаниями. А если серьезно, то грустить нет повода. Если вы "джонсон" в душе, если равнодушны к большому теплому гамбургеру, если в вашей сумке всегда найдется место для гигантского мешка с попкорном, а на голове - бессменная засаленная бейсболка, то знайте, что NASCAR SimRacing вас вряд ли разочарует. Впрочем, чего гнать лошадей? Давайте-ка обо всем по порядку.

## Оптовая закупка

Надо сказать, что лицензию господина EA выкупили, что называется, на

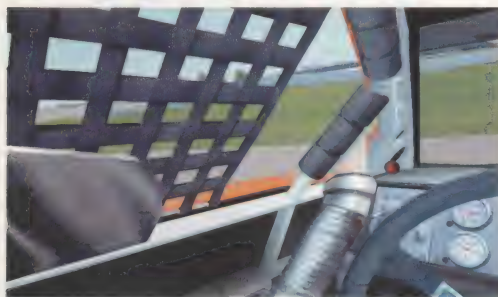
корню. В новой игре вы обнаружите три лиги NASCAR. Это основная - NASCAR Nextel Cup Series 2005, дополнительная - NASCAR Craftsman Truck Series 2004 (дерзкие гоночные пикапы) и второстепенная - NASCAR National Series 2004. Всего в NASCAR SimRacing двадцать восемь трасс, из которых реальными являются двадцать пять. Автомобили населяют реальные водители, все логотипы и значки, наклейки на борта, в точности соответствуют настоящим. Внутренности машин воспроизведены с маниакальной точностью (даже движения головы пилота передаются очень правдоподобно, а в меню можно выставить специальным слайд-баром реалистичность покачивания черепной коробки водителя). Кстати, если желаете точную цифру по автомобилям, то их здесь более шестидесяти штук. Выстроить их друг за другом, и, глядишь, займут что-то около одной двадцатой среднестатистического овала. А может, и меньше.

Вид на "поляну" перед началом очередной серии завораживает. Особенно в первый раз. Очевидно, что вид этот также лицензионный. Именно с таких ракурсов показывают телезрителям трансляции первенства NASCAR по американскому платному кабельному TV? As seen on TV, черт побери! Что делают наблюдатели? Едят гамбургеры, пьют "колу" и наслаждаются зрелищем нарезающих десятки кругов по овалам красочных болидов. А также слушают комментарии. Кстати, звук в этой игре также лицензионный. Ребята комментируют отлично поставленными голосами не просто комментаторов, а настоящих актеров. В их речах слышится то тревога, то торжественность, то напряжение. Идеально вписываются в процесс. Рев моторов, визг резины и звуки разбивающихся болидов - все это тщательно оцифрованные реальные звуки. Как того и следовало ожидать.

## Немного экономики

В игре аж пять уровней сложности! Признаться, давно не было у нас классических симуляторов, и от такого выбора мы как-то поотвыкли. Как и от того, что настройкам реализма тут отдан целый экран. А еще один - под опции помощи игроку. Но по настоящему поразили возможности и удобство интерфейса отладки игрового контроллера. Даже примитивнейшую клавишу можно

Гонщики NASCAR - ребята очень опасные и горячие. И поэтому их держат за решеткой



Производим сувенирные шлемы. 24 доллара за штуку



Вид внушает уважение и трепет... По идее







Гонимые грузовики гоняются по овальным трассам. Типично американский креатив



Тахометр расположен "наискосок". Чтобы красная зона была прямо по центру и всегда перед глазами

подвергнуться самому тщательному анализу и с помощью наглядного меню выставить не только чувствительность рулевого управления, акселератора и тормоза, но даже педали (извините, кнопки) сцепления! Причем, повторюсь, впечатляет насколько продумано и удобно это меню. Bravo создателям NASCAR SimRacing!

Основным режимом игры по всем понятным причинам является карьера. С виду – вполне обычная, но с одной интересной особенностью. Перед началом карьеры игрок может выбрать, в какой роли ему выступать. Предусмотрено два варианта развития событий. Первый – в качестве гонщика. Второй – совмещение должности гонщика и управляющего командой. Какие дивиденды дает обозначенное совмещение? На самом деле, как нам показалось, мнимые. Вы можете достаточно упрощенно заниматься финансовой деятельностью команды, как то: подписывать рекламные договоры со спонсорами или же налаживать выпуск сувениров с соответствующими логотипами и прочей фанатской атрибутики. Лично нам от этого играть интереснее не стало, но в качестве ознакомительной и в некотором роде любопытной особенности мы вам это дело можем порекомендовать.

А вот заниматься усовершенствованием болида интереснее и полезнее. Бюджет команды – в вашем распоряжении, и вы по своему смотрению можете направлять потоки денежных средств в нужное русло. Например, работать над отдачей двигателя по мощности и крутящему моменту. Или бросить силы на развитие аэродинамики автомобиля, или поработать над подвеской. Со временем это принесет результаты. Которые действительно необходимы, ведь "базовая" машина может удовлетворить разве что гон-

щика-середняка. С ней великих побед не одержать.

Режим карьеры неплохо развлекают обложки журналов и газет, которые появляются между гонками. Особенно приятно видеть в прессе ссылки на ваши достижения.

### Шоколад!

С особенным пристрастием мы расскажем о графике новой игрушки. Ведь она великолепна! Она, быть может, даже шепчет новое слово в жанре. Авторы в полной мере потрудились над реалистичностью изображения. Привело это к тому, что статичные скриншоты не в состоянии передать великолепия динамического освещения, которое применено в игре. И мы даже не будем долго распространяться о том, какие тут красивые модели машин, как хорошо анимированы команды механиков, как великолепно наполнены деталями гигантские стадионы, как точно прорисованы внутренности машин. Восхищает другое. Например, динамическое солнечное освещение. Светило не замерло в зените, как оно делает это в других играх, оно движется, и если вы достаточно внимательны, то сможете заметить, как тени, отбрасываемые объектами, постепенно меняют форму. Как день плавно сменяется вечером. Или как меняется в реальном времени погода, небо заволакивает тучами, и плавно плывут краски всего окружающего мира.

Периодически в небе пролетают истребители или вертолеты, трибуны рукоплещут, ну и так далее. В общем, чувствуется рука EA. По умению передать в компьютере напряжение и красоту массового спортивного мероприятия этой компании, пожалуй, не найдется равных.

Еще очень удобен настраиваемый по ходу гонки интерфейс. С помощью

функциональных клавиш игрок может выводить на разные части экрана множество полезной информации. Если открыть все окошки, станет очень хорошо видно трассу. Это, конечно же, шутка. Но шутка без упрека – разнообразных окошек и меню действительно уйма!

### Не придерешься!

Первые метры за рулем "наскарковского" болида удивления не приносят. Кроме изумительной графики... Машину традиционно тянет влево – называется овальная "сход-развал", двигатель рычит, рулим осторожно, осваиваемся. Что ж, моделирование поведения машины на трассе вряд ли у многих вызовет скептические нарекания. Если таковые найдутся среди читателей, рады будем приветствовать их лично в нашей редакции и выслушивать мотивированные обвинения в адрес игровой физики.

Конечно же, мы говорим о максимальных настройках реализма и отключенных опциях помощи игроку. Так вот, чтобы в таких условиях научиться выигрывать гонки, надо быть настоящим фанатом овалов серий! Болид ведет себя очень чувствительно, повинует малейшему движению руля. Конечно же, с ростом скорости реакции машины становятся менее нервными, и направлять машину по прямой удобнее, но теперь на первый план выходит умение нащупать правильную траекторию. Несмотря на ширину и громоздкие размеры овалов трасс, на скорости далеко за двести километров в час ошибиться на входе в длинный пологий профилированный вираж очень и очень просто. Расплата за ошибку наступает неминуемо. Это либо жесткий контакт с отбойником, либо выезд на плоский участок трассы и неминуемая потеря управления болидом, последствия чего в





«Здравствуй, мама, пишу тебе из горящего болида...»



А красиво, черт подери!

гонках типа NASCAR могут быть самыми плачевными. Поэтому лишь тривиальный накат позволит вам войти в лидирующие эшелоны и оставаться там. И только долгие упорные тренировки принесут долгожданные победы. Не зря же симуляторы появляются в несколько раз реже, нежели аркады. Эти игры требуют к себе гораздо более продолжительного и пристального внимания.

Но физика действительно детализована предельно. На поведение болида влияет куча разных параметров, которые движок игры просчитывает в реальном времени. Прогрев и износ покрышек, время дня и погода, которые формируют температуру дорожного полотна. Исправность аэродинамических элементов кузова и самого кузова. Количество топлива в бензобаке. А еще выполненные вами в гараже настройки, список которых можно признать исчерпывающим. Благо разработчики предлагают для всех трасс уже готовые "сетапы", иначе новички в ужасе сбегут от компьютеров.

Ощущения от пилотирования болида на огромной скорости переданы, риском предположить, вполне достоверно. Особенно эмоционально проходят зачетные заезды. Когда несколько мощных машин несутся, истошно ревя моторами буквально бок о бок. Ветер лихо завывает, шум стоит неимоверный! Еще бы эффект "размытого изображения" добавили... Впрочем, это было бы неправдоподобно. Но в любом случае играть стоит только с видом от первого лица - это выбор любого правильного симуляторщика и

сто процентное погружения в атмосферу игры. Если переключить камеру назад, все очарование словно куда-то улечивается, иллюзия присутствия исчезает.

А машины тут действительно едут бок о бок, и в отличие от предыдущих симуляторов NASCAR, в SimRacing допускается легкая контактная борьба, без которой, кстати, не обходится ни одно кольцевое первенство, даже "Формула-1", не говоря уж о "кузовах". Но тонкую грань легко переступить - знайте это, а за ней следует изюминка всех "наascarовских" произведений, своеобразная членская карточка клуба "настоящих симуляторов NASCAR". Как вы уже поняли, мы имеем в виду...

### Аварии!

О, эти автокатастрофы. Вряд ли учредители серии думали когда-либо, что NASCAR прославится своими жесточайшими авариями, с которыми по эффектности не сравнится ни один другой вид автоспорта. Ну, разве что CART или Indy. Иначе и не может быть, ведь предпосылки налицо на каждом круге. Несколько машин, которые несутся наперегонки на скорости километров этак в двести восемьдесят в час - это потенциальная угроза безопасности, и регулярно случается так, что кто-то делает ошибку или происходит непредвиденная поломка, и вот тогда...

Моделируя достоверный симулятор NASCAR, разработчики должны постоянно держать в уме тот факт, что любой уважающий себя игровой журналист обязательно устроит их

произведению серию пробных краш-тестов. Поэтому модель повреждений должна быть безупречной как с точки зрения графики, так и по части физики. На что способен NASCAR SimRacing в этом аспекте? Ответим сразу - на многое.

Машину можно буквально разобрать по частям, случайно оказавшись на прицеле у несущихся навстречу победному финишу оппонентов. Вот нас развернуло, поставило поперек трассы, и на мгновение возникла пауза. Тишина, как будто все замерло. Принято говорить - как перед грозой. Проходит доля секунды, и трасса превращается в автомобильный ад! Повсюду капоты, крылья, стекла, колеса. Кузова изуродованы до неузнаваемости. При особо сильных повреждениях может даже загореться мотор и повалит густой черный дым. Все, приехали.

### Лучший, просто the best

Определенно, мы соскучились по хорошему симуляторам. Да, овалы - немного не наша тематика. Хотелось бы, конечно же, "Формулу-1". С ней было бы интереснее, однако такие "хотения" ничуть не умаляют достоинств игры, о которой сегодня шла речь. Ведь это самый современный, самый технологически изощренный и продвинутый автосимулятор по совокупности качеств. Творение EA Tiburon позволит тем из вас, кто неравнодушен к овальным развлечениям, на время отвлечься от грустных мыслей по поводу утраты Paragius, по поводу судьбы жанра, который фактически монополизирован на ближайшие пять лет. NASCAR SimRacing - очень достойный симулятор. Этим все сказано.

Даром, что про овалы.



РЕЙТИНГ	
Игровой интерес	7.5/10
Графика	9.0/10
Звук и музыка	9.0/10
Реализм	9.0/10
Ценность для жанра	8.0/10
<b>ИТОГО</b>	
<b>8.1</b>	



Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.

# NEXUS

ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ

- 6 эпизодов
- 26 миссий
- 10 звездных систем
- 50 персонажей
- 90 видов оружия





# ЧТОБЫ ВРАГ НЕ ДОГАДАЛСЯ

Это не какой-нибудь там факт,  
а чистая правда.  
М. Зощенко

Жанр: Симулятор ВМФ. Издатель: Battlefront. Разработчик: Sonalysts Combat Simulations. Рекомендуется: Pentium 4 1 GHz, 256 Mb RAM. Количество дисков: 2 CD. Сайт: www.scs-dangerouswaters.com

**Н**е могу не признать, что на сегодняшний день **Dangerous Waters (DW)** является лучшей игрой в своем жанре. Однако “лучший” в данном случае отнюдь не означает “хороший”. При знакомстве с этим продуктом всплывает в памяти старая поговорка: “За неимением гербовой, пишем на туалетной”. Как-то мне даже непонятны появившиеся на забугорных сайтах восторженные отзывы об игре. Мелькающие в них отзывы типа “высочайший реализм”, “тщательная проработка”, “достоверная симуляция” выглядят, мягко говоря, чересчур хвалебными.

Впрочем, особо удивляться не приходится, ведь авторы этих обзоров явно черпают знания о современных боевых кораблях из тех же игр и кое-какой популярной литературы и, в отличие от вашего покорного слуги, не могут правильно оценить точность воспроизведения в DW военно-морских реалий. Так что читайте единственный в мире (чего уж там скромничать) профессиональный обзор данной игры.

## О железе

“Железом” на подводничком сленге именуются и сами подводные лодки, и все в них напиханное. Ознакомившись по встроенному в игру справочнику с ТТД отечественного железа, я поначалу обрадовался: надо же, оказывается, далеко не все наши военные тайны супостату известны. Даже такие вещи, как количество, название и мощность турбин на старенькой ПЛ проекта 671РТМ указаны неправильно. Однако, заглянув на всякий случай в изданный совершенно открыто четыре года назад справочник “Подводные лодки России”, я обнаружил, что там эти данные приведены правильно, как и в последнем издании “Джейна”, так что не в секретах дело. Поразмыслив над этим фактом, я пришел к выводу, что авторы игры просто перепутали паропроизводящую установку (ППУ) с паротурбинной установкой (ПТУ). Как-то такой уровень знания предмета сразу настораживает.

Странный симбиоз двух отдельных перископов - командирского и МТ-70



Впрочем, удивляться не приходится, как говорят на флоте: “Для люкса все, что в корму от центрального, это винт”, что в переводе означает: “Офицеры не механических специальностей (штурмана, мины, связисты, вычислители и т.д.) имеют весьма смутное понятие, как и почему движется ПЛ”. А к работе над данным симулятором (как, впрочем, и над всеми аналогичными) ни одного инженер-механика явно не привлекалось.

Возьмем, для примера, управление ПЛ. То, что на одном экране собраны приборы, которые в реальности находятся на четырех разных боевых постах (БП), расположенных в нескольких метрах друг от друга, мы простим (игра все же). Можно простить и неправильные обозначения на приборах и органах управления (например, на машинном телеграфе у нас пишется не “1/3”, “2/3” и т.д., а “Самый ма-

лый”, “Малый” и т.д.). Но вот то, что на этом экране отсутствует самый главный прибор - счетчик оборотов гребного вала (тахометр, проще говоря), - простить никак нельзя.

Дело в том, что любой, самый хитрый лаг может врать из-за неисправностей. В его показания нужно вносить поправки в зависимости от глубины погружения или температуры забортной воды. Но ведь скорость корабля напрямую зависит от скорости вращения гребного вала (валов). Так что достаточно на мерной миле определить, сколько узлов делает ПЛ при том или ином количестве оборотов в минуту, - и вы получите простой и исключительно надежный способ определения своей скорости.

Кроме того, шумность корабля тоже зависит главным образом от скорости вращения гребного вала, так что при ходовых испытаниях определяется, как шумит ПЛ при том или ином количестве оборотов в минуту. При сближении с противником нужно точно выдерживать обороты. Типа того, что при дистанции до 10 миль можно держать 120 об/мин, до 8 миль - 90 об/мин и так далее.

По этим (и некоторым другим) причинам ни один командир не даст команду: “Держать скорость 6 узлов!”, а скамандует: “Турбине 60 оборотов вперед!”. И, естественно,

Все свалено в одну кучу. На деле же указатель запаса ВВД (воздуха высокого давления, тумблер управления клапанами вентиляции и рычаг аварийного всплытия находятся на посту ОНС (общекорабельных систем); машинный телеграф и дифференциметр - на посту ВМ (вахтенного инженер-механика); органы управления бунсиром антенной - в рубке анустинов, а все остальное - на посту боцмана





проверяя выполнение команды, будет смотреть не на лаг, а на тахометр.

### О самолетах и ПЛ

Вы никогда не задумывались, почему самолету для выполнения маневров по тангажу достаточно одного комплекта рулей высоты (кормового), а на ПЛ имеются еще и носовые (средние, рубочные)? Да и кормовых имеется два комплекта: большие (БКГР) и малые (МКГР). Объясню: все дело в наличии инверсионной скорости. Суть тут вот в чем: если скорость ПЛ выше некоторого предела, то при переключке кормовых рулей на погружение (когда задняя кромка отклоняется вниз) ПЛ получает дифферент на нос, водяной поток давит на весь корпус и загоняет лодку вниз. Если же скорость ниже этого предела, рулям не хватает силы наклонить ПЛ, водяной поток давит на сами рули и поднимает лодку вверх. Вот этот предел и называется "инверсионной скоростью". Говоря по науке, до нее имеется обратная управляемость ПЛ, а после нее - прямая (кстати, у самолетов тоже есть инверсионная скорость, только она лежит ниже того предела, при котором самолет может летать). Носовые же рули свободны от такого недостатка, они при любой скорости действуют одинаково. Еще лучше действуют средние или рубочные рули: они находятся неподалеку от центра тяжести ПЛ, поэтому при работе не создают дифферента, что весьма удобно.

Поскольку при выслеживании противника ПЛ двигается со скоростями, близкими к инверсионной, управляют ею в это время носовыми рулями, при уходе же от против-

ника и в других случаях движения на высоких скоростях управляют кормовыми, поскольку они действуют более эффективно. Ну а на полном и самом полном ходу в дело вступают МКГР, поскольку БКГР становятся слишком уж эффективными и могут случайно загнать лодку за предельную глубину погружения или наоборот выбросить на поверхность.

Как же отражена вся эта механика в игре? Весьма слабо. Собственно говоря, горизонтальными рулями управлять вообще нельзя, можно только задавать глубину погружения. Правда, указатели положения рулей присутствуют и можно наблюдать, что при скоростях до "Средний вперед" действуют все рули, а при более высоких - только кормовые. Однако независимо от скорости, при погружении лодка всегда получает дифферент на нос, а при всплытии - на корму. Правда, есть и положительный момент: при высоких скоростях носовые рули заваливаются (убираются, проще говоря), хотя визуальное это оформлено плохо (они просто исчезают, оставляя в борту безобразную дыру, которая в жизни закрывается специальным щитом).

### Еще о железе

Еще в ходе знакомства с прошлым творением Sonalysts (Sub Command) меня весьма озадачила тамошняя система боевых постов. Совершенно непонятно, чем руководствовались разработчики при выборе и распределении по экранам тех или иных приборов и органов управления.

Например, присутствует БП метриста (радиолокатор). Только ведь в боевой обстановке он не ис-



пользуется никогда: поднять антенну локатора и запустить его в активном режиме (как говорят подводники, "высунуть лопату и мазнуть по горизонту") - значит гарантированно выдать свое местонахождение противнику, который, возможно, и не подозревает о твоём присутствии. Нет смысла применять радар и в пассивном режиме, потому как неприятель тоже не дурак.

Ни к чему и наличие в игре радиорубки: все, что относится к радиосвязи, настолько засекречено, что разработчики при всем желании не могут дать даже приближенной картины. Да и опять тут совмещены два боевых поста, обслуживаемые разными людьми.

Из двух боевых постов БИУС (боевая информационно управляющая система) и БИП (боевой информационный пост) также сделан какой-то винегрет под названием Target Motion Analysis (ТМА). Действительно, и БИУС, и БИП служат для отслеживания перемещения целей и определения их ЭДЦ (элементы движения цели), но БИУС представляет собой довольно мощную ЭВМ (назвать ее компьютером как-то язык не поворачивается), а БИП - это человек с карандашом, линейкой и циркулем-измерителем. В игре же все выглядит так, как будто человек с карандашом рисует на дисплее ЭВМ. Кроме того, прямо с пульта БИУС можно управлять стрельбой (назначать цели, определять, по какой цели из какого аппарата стрелять, задавать торпед и ракетам "линию поведения", производить сам залп). Мудрые же головы из Sonalysts эту возмож-

❖ Кто бы мне объяснил, почему этот фрегат стоит не у пирса, а между пирсов? Или командир был пьян и малость промазал?





ность выбросили, заставив игрока стрелять с БП торпедного отсека (вообще-то, такая возможность в реальности присутствует, но исключительно на случай неполадок с БИУС).

Рассказывать подробно об оружии и электронных системах обнаружения я не стану – боюсь, как бы случайно не выболтать какой-нибудь секрет. Впрочем, пару слов об акустике сказать можно. В превью DW я говорил, что самым лучшим и надежнейшим инструментом акустика до сих пор является ухо. В игре же все делается по приборам и чисто визуально; динамики, через которые транслируются заборные шумы, вообще можно отключить, “чтобы не мешали”! Но не это главное: в DW практически единственным звуком, по которому следят за противником, является шум винтов. Но на деле шум винтов, хотя и очень важный демаскирующий фактор, но далеко не единственный. Присутствие противника чаще обнаруживается по другим, более громким звукам. Например, по шуму продуваемого галюна (а продувать его хоть раз в сутки необходимо), выстрелу из ДУК (устройство для выбрасывания мусора за борт), стуку помпы – эти звуки разносятся гораздо дальше, чем шум винтов ПЛ, идущей самым малым ходом.

### О людях

Пару слов об организации службы. На флотах всего мира с незапамятных времен имеются две готовности: №2, когда вахту несет часть экипажа (в старые времена половина, сейчас же обычно треть), и №1 (боевая тревога), когда весь экипаж занимает боевые посты. По боевой тревоге вахта на некоторых постах удваивается или утраивается (например, если по готовности №2 один и тот же человек управляет вертикальным и горизонтальными рулями, то по тревоге ими управляют уже два разных человека). На других постах вахту принимает наиболее подготовленный специалист (если по готовности №2 на одном и

том же посту последовательно вахту несут командир группы (офицер), старшина команды (мичман) и старший специалист (старшина), то по тревоге за пульт садится офицер). Имеются и такие посты, на которых вахта несется только по тревоге.

Надеюсь, понятно, что в готовности №1 эффективность ПЛ гораздо выше, чем в готовности №2? В игре же вся эта музыка выброшена вон. Если вы включите опцию Autocrew, боевые посты будут действовать с максимальной эффективностью. Т.е. получается, что ваша команда постоянно находится в режиме боевой тревоги, но ведь в игре есть достаточно протяженные миссии (до суток и более), и держать весь экипаж столько времени на боевых постах невозможно физически. Для достижения хоть какой-то реалистичности нужно было создать два режима: в одном все посты действуют лучше, в другом немного хуже. Если же “передержать” экипаж по боевой тревоге, эффективность начинает понемногу снижаться.

Теперь об “автоматическом экипаже”. Выглядит это так: если на каком-то посту эта опция включена, этот пост действует в автоматическом режиме, если выключена – управлять им можно только вручную. Но это же бред собачий! Члены экипажа всегда выполняют свою работу в “полуавтоматическом режиме”, т.е. каждый боец на своем месте имеет круг обязанностей, которые он выполняет безо всякого вмешательства сверху. В определенных ситуациях он докладывает в центральный пост, получает оттуда указания и выполняет их. Конечно, ко-

мандир может зайти в любую рубку, заглянуть через плечо оператора на любой дисплей, но хороший командир, уверенный в своем экипаже, поступать так не будет. Его дело – выслушивать доклады с БП, осмысливать их, принимать решения и отдавать команды. Так что обычно командир не мечется от пульта к пулту, а сидит в удобном самолетном кресле, полускрыв глаза, и думает свою высокую командирскую думку.

### Подытожим

Как обстоит дело с надводными кораблями и летательными аппаратами, я разбирать не стану (не специалист потому как). Не буду рассказывать и о режиме кампании, состряпанной на основе обычной развесистой клюквы про какое-то восстание в России, помощь со стороны США “демократическим элементам” и т.д. Можно было бы поговорить о миссиях, но и тут ничего интересного не обнаружилось. Так что будем подводить итоги.

Если рассматривать игру в качестве фантастического симулятора (типа космического), то она очень даже ничего. Есть в ней и игровой интерес, и определенные красоты движка. Но рассматривать ее в качестве более-менее реалистичного симулятора современного ВМФ не стоит. Не дает она правильного представления о работе экипажа современной ПЛ.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	0.35
Графика	6	0.15
Звук и музыка	6	0.55
Реализм	4	0.65
Ценность для жанра	8	0.25

**ИТОГО**  
**6.3**

❏ Почему-то неприятельские торпеды всегда попадают в центр корабля, хотя в реальности они обычно ударяют по винтам

❏ Для оживления картины иногда встречаются такие вот яхточки и катера. Самое интересное, что они не меняют курса при встрече, а совершенно свободно проходят через ваш корабль





# ПСИХОТОКСИК ВРАТА АДА





## НЕБО, ЭТО СНОВА Я

Если б ты знала,  
Если б ты знала,  
Как тоскуют руки...

Добронравов Н. "Обнимаю небо"

Жанр: Авиасимулятор. Издатель: Atari. Разработчик: Laminar Research. Рекомендуется: Pentium III 1.0 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb).  
Сайт: www.x-plane.com. Количество дисков: 1 DVD

**В**сей душой люблю я рынок гражданских авиасимов. За что? За простоту его неописуемую. Есть MSFS, есть X-Plane и все... Проекты типа Fly! или Flight Unlimited и иже с ними благополучно почили в бозе и в расчет не принимаются. Выбор минимален, глаза не разбегаются, мозги не плавают. Обозревать такое дело — одно удовольствие.

Расклад сил известен наперед: продукция от Гейтса щеголяет внешним видом, скромно пряча за ним не всегда достоверную флайт-модель; творение Остина Мейера, напротив, не столь красиво, зато представленные в нем самолеты больше похожи на реальные прототипы.

X-Plane 8.0 отличается от предыдущих версий, как в положительном, так и в отрицательном отношении. Прежде всего, игра обзавелась новым движком, правда, пока что на территории Северной Америки, остальная часть мира моделируется по-старому. При установке можно выбрать, установить новые ландшафты ценной энного количества метров дискового пространства или ограничиться прежним вариантом и сэкономить место.

Нельзя сказать, что обновленная картинка — гвоздь в крышку гроба MSFS, но положительная тенденция

налицо. Теперь можно моделировать сложные ландшафты, отличающиеся от бессмертных творений неизвестных египетских гастарбайтеров. Вот только роскошь эта простым смертным не доступна, то есть через поставляемый с игрой World Maker не реализуется. Основной функцией редактора стала кастомизация аэропортов, от ВПП до последней будки. Остается надеяться на грядущие дополнения.

А теперь о тоскливом. Обо всем остальном, кроме нового движка. ВПП повторяют рельеф местности, по которой проложены, что верно идеологически, но комично до безобразия. Ввиду того, что размещение аэропортов все еще далеко от достоверного, представляю, что может случиться, окажись полоса на перевале. Из-за несоблюдения координат аэропортов нередко посреди полосы можно обнаружить пару-тройку домов или протекающую неподалеку речку.

Список пепелацев составляет 34 борта, включая вертолеты, марсианские корабли, радиоуправляемые аппараты и прочее фантастическое хозяйство из категорий X-Planes и Science Fiction. По словам разработчиков, летная динамика осталась практически без изменений, разве что над "свистками" поработали. Так это или нет, проверить в домашних условиях проблематично, поэтому примем на веру.

Обладатели ОчУмелых Ручек получили в распоряжение привычные



Airfoil Maker, Plane Maker и World Maker. Расписывать плюсы/минусы и тонкости применения каждого из них не хватит места да и особой нужды нет, вся необходимая информация есть в папке с мануалами. От себя скажу, что занимательнее всего работа в Plane Maker, особенно, когда препарированию подвергается какой-нибудь из готовых крафтов, то-то потеха.

Итоги получаются неутешительные, но закономерные. Во многих отношениях симулятор получился сырым, что, впрочем, свойственно всей серии. Периодически выдает баги движок, не всегда корректно ведут себя ЛА, есть вопросы к реализации космического и марсианского блоков. Короче, работать еще и работать, полировать и полировать. Кстати, к моменту написания обзора на официальном сайте разработчиков уже висел апдейт до 8.05, в котором, в частности, появился F-22, значит, полировка началась. Будем ждать результатов.

РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	7.0/10	ИТОГО <b>7.4</b>
Графика	7.0/10	
Звук и музыка	9.0/10	
Реализм	8.0/10	
Ценность для жанра	7.0/10	

Дороги наконец-то приобрели более-менее жизненные очертания...



...а вот с генерацией местности MSFS справляется качественнее







# TBCA

## RACE DRIVER<sup>TM</sup> 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR





# ДЕТСКИЕ ЗАБАВЫ



Жанр Аркадные автогонки/Street racing Издатель Babylon Software Разработчик Pointsoft Interactive  
Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) Сайт rpmtuning-game.de Количество дисков 1 CD

**Н**ародная мудрость гласит, что на безрыбье и рак - рыба. Я долго думал над этим высказыванием после того, как поиграл в очередной проект, посвященный развеселой жизни американских стритрейсеров под звучным названием RPM Tuning.

Согласен, если сильно выпить, и нет рыбы, чтобы закусить, то рак, возможно, действительно кому-то покажется рыбой, хотя, в принципе, рак и сам по себе может послужить достаточно вкусной пищей. А вот если раку стукнуло два года с момента смерти? Будем считать его за рыбу? Ответ - да! Но, согласитесь, за рыбу тухлую.

Все дело в том, что игра RPM Tuning вышла в формате игровых приставок почти два года назад. Например, премьерный показ этого творения, тогда еще - с обязывающей приставкой Top Gear (если кто не знает, это одноименный английский автомобильный журнал и еженедельная телепередача) состоялся на выставке Е3 весной 2003 года. Сказать, что эта игра произвела фурор на рынке гоночных игрушек для PlayStation 2, - все равно, что назвать Гитлера предводителем партии зеленых. Абсурд, одним словом. Не игра, а сплошное разочарование. И вот теперь это издается для наших с вами родных компьютеров. Спустя почти два года и без видимых изменений. Какой-то немецкой компанией. Считаем своим долгом вас предупредить.

## City of LA

Действие игры помещает нас на западное побережье Тихого океана. Город называется Лос-Анджелес. Где, как не тут, проводить состязания между отчаянными стритрейсерами! Пальмы, океан, солнце и девушки в бикини. Рай на земле, одним словом.

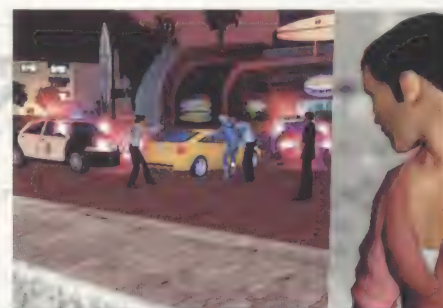


Сюжет забрасывает нас в нутро главного героя. Парень с тридцатью тысячами долларов "на кармане" забрел в тюнингую контору, надеясь найти похищенный кем-то автомобиль. Там он натолкнулся на бородатого дедушку с агрессивными манерами. Оказалось, что старик - ветеран вьетнамской войны - заправляет делами данного автосервиса. Бывший вояка сразу дает понять, кто в доме хозяин, с порога заявляя, что если парень пришел сюда, чтобы заменить масло, то пошел-ка вон - здесь такой ерундой не занимаются! Однако, заведя в нас потенциального клиента, который не только намеревается купить автомобиль, но и тут же подвергнуть его максимальному тюнингу, дед смягчается и начинает набиваться в друзья. Приглашает в шоу-рум, дабы выбрать один из доступных аппаратов...

## Большой тюнинг

Аппараты в этой игре все как один вымышленные. Однако наметанный глаз мгновенно определит в них исходные образцы. Вот купе BMW 330 Ci, вот - Honda Civic Type-R, вот - Nissan Skyline, а вот и Subaru Impreza WRX. Набор поддельных автомобилей стандартный - именно на таких катаются стритрейсеры со всего земного шара.

При использовании нитроускорения пространство эффектно размывается



Полиция загребла стритрейсеров!

Чтобы понравится игроку, RPM Tuning позволяет сразу выполнить набор из нескольких операций по изменению характера и внешности вашего автомобиля. Увы, но список деталей и агрегатов вряд ли порадует искушенного любителя усовершенствования автомобиля. В наличии имеются дикие, очень агрессивные и лишённые всякого изящества пластиковые обвесы, которые делают исходный образец похожим на пришельца из кошмарного сна любого здравомыслящего стритрейсера. Антикрылья и спойлеры также смотрятся весьма ужасно. Это же касается и колесных дисков - аляповатый стиль повсеместно. Причем ужасает не только работа дизайнеров, которые придумывали все эти "космические" обвесы, но и "усилия" программистов, которые из всех сил экономили на полигонах, воплощая плоды воспаленной фантазии в жизнь. Поработать над ходовыми качествами автомобилей не удастся, зато можно установить баллон с записью азота, который в гонках будет весьма необходим.

Некоторые сюжетные вставки, которые появляются по ходу игры, действительно неплохо выполнены...







Демонстрация идеологии внешнего тюнинга автомобилей. Броско, агрессивно и совершенно бездарно



Улицы Лос-Анджелеса пустыни. Неудивительно! С таким тугим управлением объезжать плотный поток машин было бы весьма непросто!

Затем автомобиль можно покрасить в любой из предложенных цветов и обклеить разнообразными наклейками. Все, деньги, наконец-то закончились и можно выкатываться в город для выполнения первого задания.

## Крах иллюзий

На само деле, несмотря на откровенно убогие модели автомобилей, которые повстречались нам в основном меню, качественные ролики, демонстрирующие перипетии абсолютно линейного сюжета, настраивают в целом на довольно-таки оптимистичный лад. Заставки выполнены неплохо, персонажи имеют правильные фигуры, хорошо анимированные лица и говорят поставленными голосами профессиональных актеров. В общем, как-то незаметно для себя начинаешь верить в то, что на трассе все будет не так плохо. Однако надежда быстро умирает. В случае с RPM Tuning - первой.

Сначала мы слышим звук мотора, и он ужасен. Затем камера начинает крутиться вокруг автомобиля, демонстрируя прелести приставочного движка двухлетней давности. Признано, однако, что с некоторых ракурсов игра выглядит и впрямь неплохо. Но только с некоторых и иногда.

А затем мы поехали, и это был самый настоящий крах иллюзий. Физи-

ческая модель RPM Tuning огрублена до самых примитивных стандартов. Такие игры, как Need For Speed Underground 2 и Street Racing Syndicate представляются мне на фоне RPM Tuning хардкорными симуляторами с выдающейся физикой. Управлять автомобилем здесь просто неудобно. Машина почему-то с большими задержками реагирует на действия рулем, и порой даже просто войти в поворот, объезжая при этом выросший откуда ни возьмись столб чрезвычайно сложно! Не говоря уж о каких-то там скользеньях (машины здесь всегда стремятся ехать, как по рельсам, не срываясь в занос даже при откровенных провокациях рулем и газом). Все это напоминает низкобюджетные аркадные поделки, которым в свое время "Навигатор" выставлял оценки в районе 2-3 баллов, и это очень обидно, господа!

Конечно, со временем к местной физике можно кое-как привыкнуть. Тугое управление заставляет рулить с опережением, а для того, чтобы войти в крутой поворот приходится тормозить - вполне кольцевая манера вождения. Вкатившись в игру, можно оценить то, что разработчикам слегка удалось, - это поведение компьютерных оппонентов. Они действительно быстро едут, метко бьют и не дают себе обогнать просто так. Впрочем, свое-

временное использование нитроускорения решает и эту проблему, играть становится откровенно скучно. Еще и потому, что мы знаем, как должны рулиться и ускоряться машины в достойных играх вроде Underground 2 и SRS.

Вы будете смеяться, но в игре есть модель повреждений! Разворотить морду машине можно посредством не сильного лобового контакта с любым твердым препятствием (а такие тут все). Однако, о чудо, ремонтировать ее не надо, к следующему заданию (даже если оно стартует с того же самого места) автомобиль стоит как новенький, поблескивая лакированными боками.

В игре много странностей и откровенных ляпов, и простить ей мы их при всем желании не можем.

## Эпитафия

Графика, к стати, не так уж плоха, особенно, если надеть розовые очки и стараться не смотреть на модели автомобилей. Однако это редко удастся. Несмотря на неплохо выполненный город (всего в игре пятьдесят миль дорог), сильного впечатления графическая часть не производит. Эффекты небогаты (понравился разве что тот, что проявляется при использовании нитроускорения), текстуры непозволительно размазаны. В общем, почти прошлый век. Музыка в целом неплохая. Однако качество звуковых эффектов довольно-таки посредственное.

В целом остается исключительно негативное впечатление. Есть несколько неплохо исполненных моментов, но они тонут в океане недоработок и откровенно устаревших вещей. Увы и ах, но такая игра не в состоянии заинтересовать понимающего толк в нормальных проектах геймера.



РЕЙТИНГ			ИТОГО ↓ <b>5.3</b>
Игровой интерес	6	0.10	
Графика	6	0.20	
Звук и музыка	6	0.10	
Управление	4	0.20	
Ценность для жанра	3	0.10	



## FENIMORE FILLMORE 3

Жанр Adventure Издатель Не объявлен  
Разработчик Revistronic Дата выхода Конец 2005  
Сайт [www.revistronic.com](http://www.revistronic.com)

Сотрудники нашего журнала всегда стремятся сообщать читателям лишь самую проверенную и достоверную информацию. Поэтому, если вы и узнаете про недавно распространившиеся в Сети слухи о сиквеле The Westerner, то не от нас. Поскольку компания Revistronic (создатель 3 Skulls of the Toltecs и Fenimore Fillmore: The Westerner) не делала никаких заявлений о разработке новой игры про обаятельного ковбоя-неудачника, мы считаем преждевременным доводить до вашего сведения всякие непроверенные форумные байки, например, о том, что девелоперы уже восемь месяцев корпят над проектом под рабочим названием Fenimore Fillmore 3. Нет никаких причин верить таким рассказам.

И в таком случае никак не может быть правдой то, что разработчики заняты в данный момент поисками издателя для своего официально несуществующего проекта. А если кто-то вам скажет, что игра может появиться на прилавках магазинов уже через полгода, то можете смело назвать этого

"кого-то" сплетником и провокатором. Конечно, в то же время никто не может помешать нашим читателям строить предположения, версии, гипотезы, а также мечтать, грезить и надеяться, но не со страниц "Нави" получат они пищу для подобных размышлений. Нет, мы будем ждать действительно проверенной информации об игре. И если таковая появится, вы непременно о ней узнаете.

Что касается того скриншота, который вы можете видеть поблизости, то мы понятия не имеем, откуда он появился. Честно-честно.

Мистер Филлмор, куда это вы собрались? Вам пора на сцену, публика ждет...



# Fenimore Fillmore 3

## DELAWARE ST. JOHN VOLUME 1: THE CURSE OF MIDNIGHT MANOR



Жанр Adventure Издатель Не объявлен Разработчик Big Time Games Дата выхода Май 2005  
Сайт [www.delawarestjohn.com](http://www.delawarestjohn.com)

В новой мистической адвентюре от компании Big Time Games поражает, прежде всего, воистину небывалый размах девелоперской мысли. Судите сами: по замыслу создателей, история жизни главного героя Делавера Сент-Джона будет изложена аж в 10 сериях (прямо-таки "Санта-Барбара" какая-то).

Чем же так примечателен этот мистер с необычным именем? Все дело в том, что он наделен интересным даром — способностью видеть события прошлого и будущего, причем не какие-нибудь позитивные сценки,

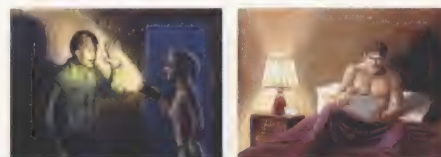
а ужасные тайны из мира призраков. И единственная возможность избавиться от очередного приснившегося кошмара заключается в том, чтобы проникнуть в суть истории, которая породила пригрезившееся наваждение. Девелоперы уверены, что лучший способ разгадки очередной мистерии заключается в том, чтобы ночью (а иначе в чем кайф-то?) посетить пригрезившееся место и в одиночку, с фонариком в руке, заняться поиском приключений. Правда, в совсем уж трудные и страшные минуты, когда до сердечного приступа остаются считанные секунды, можно будет при помощи специального устройства (VIC - Voice/Imagery Communicator) пообщаться с напарницей Делавера, девушкой по имени Келли Бредфорд,



Видимо, с поговоркой "наштормил, уберись за собой" местные призраки не знакомы

которая и полезной информацией подсобить может, и шуткой душу согреть.

Местом действия первой части игры станет, как явствует из названия, таинственный особняк (интересно, а кто-нибудь встречал в играх нетаинственные особняки), особенности сюжета пока не разглашаются, но призраки, фантомы и потерянные души нам точно встретятся. Прохождение одного конкретного эпизода (помимо решения определенных локальных задач) приоткроет завесу над некой тайной, связанной с Делавером. И, как вы наверное уже догадались, докопаться до истины в этом случае и осознать глубину (или мелкоту) девелоперского замысла нам удастся лишь к концу эпопеи.



Заинтересовавшимся данной разработкой можно посоветовать посетить сайт девелоперов, где выложено несколько историй о Делавере, в частности — эпизод, в ходе которого произошло знакомство героя и его помощницы.



Девочка, девочка, а почему ты вся такая серая и... прозрачная?





# The Legend of Crystal Valley

## THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Жанр Adventure Издатель Не объявлен Разработчик Razbor Studios Дата выхода Не известна  
Сайт [www.razbor.net](http://www.razbor.net)

Работой над ошибками намерены заняться в самом ближайшем будущем разработчики из Razbor Studios. Уяснив, что одних аппетитных форм главной героини явно недостаточно для создания классной адвентюры, создатели Legacy: Dark Shadows полны решимости доказать, что их проба пера была тем самым пресловутым "первым блином". В The Legend of Crystal Valley все совсем по-другому, уверяют они...

Героиней новой игры будет девушка (похвальное постоянство!) по имени Ева. Она не столь сексапильна как Рэн из Legacy, но в то же время, заверяют девелоперы, гораздо более милая и приятная в общении особа. Сюжет начнется в тот момент, когда Ева отправится на выходные к отцу, проживающему на ферме в далекой французской глубинке. Но по прибытии девушка обнаруживает родную усадьбу обезлюдевшей; по-

Будущее игры пока весьма расплывчато и туманно



иски же любимого папаши заведут ее прямиком в заброшенный колодец, который служит проходом в волшебный мир... Несмотря на то, что при знакомстве с этой историей складывается ощущение, что мы все это уже проходили, идея может оказаться вполне перспективной (при наличии ее качественной реализации, конечно).

Что касается технических аспектов игры, то локации The Legend of Crystal Valley будут изображены в традиционном для жанра 2D, модельки же персонажей планируется сделать трехмерными. Также авторы клятвенно обещают исправить ряд недочетов, характерных для их предыдущей адвентюры: во-первых, усиленно попотеть над анимацией и, во-вторых, пригласить для озвучки профессиональных актеров. Некой косметической доработке подвергнется и система пазлов: головоломки станут логичнее и понятнее, к тому же появится уже ставший привычным для любителей адвентюр режим подсказок.

Звучат все эти обещания обнадеживающе, и если разработчики действительно сделают правильные выводы из своего первого и не совсем удачного опыта, то очень возможно, что нас ждет вполне удобоваримая игра. В противном случае одним разочарованием на свете станет больше...

## SHADY BROOK

Жанр Adventure Издатель Unimatrix Productions Разработчик Unimatrix Productions Дата выхода Май 2005  
Сайт [www.unimatrixproductions.com](http://www.unimatrixproductions.com)

После релиза ужасно тошнотворной адвентюры Livestream очень хотелось верить, что ее создатель, герой-одиночка Кристофер с говорящей фамилией Брендель займется чем-нибудь другим (например, снимет отвратный фильм или напишет отстойную книгу). Но нет, наши надежды были тщетны: уже в мае выйдет в свет его очередной мега-шедевр.

Поскольку Shady Brook всего лишь на полгода старше Livestream, а также учитывая то, что Брендель по-прежнему творит практически в одиночку, надежды на хоть в какой-то мере светлое будущее отменяются (и экраны подтверждают такое предположение). Вряд ли история про начинающего писателя Джейка Тобина (Jake Tobin), расследующего обстоятельства таинственного самоубийства, как бы она ни была хороша (хоть в это тоже не

верится), сможет вдохнуть искорку жизни в этот проект. Единственное, на что можно уповать, так это на то, что автор все-таки удосужится хоть как-нибудь протестировать своего нового "буратину", ведь его последний опус по количеству неотловленных багов можно было занести в "Книгу рекордов Гиннеса"...

Ишь, как вытаращилась



RPG • ADVENTURE  
PREVIEW

## ANACAPRI: THE DREAM

Жанр Adventure  
Издатель Got Game Entertainment  
Разработчик Silvio & Gey Savarese  
Дата выхода Лето 2005 Сайт нет



Здравствуй, я ваш гид!

Когда на улице минус пятнадцать и идет снег, а в душе за тучами зимней усталости и наступающего авитаминоза не видно солнца, то порой так хочется перенестись (хотя бы мысленно) туда, где тепло, где море. Например, на Капри. Голубой грот, церковь ст. Стефана, резиденция императора Тиберия и, конечно же, вилла Сан Микеле ди Аксель Мунте... Даже если вам ничего не говорят эти названия, само их звучание ласкает слух и зачаровывает мысли. И очень жалко, что игра Anacapri: The Dream выйдет в свет лишь летом, когда и ближайшее Подмосковье может стать отрадой для городского обывателя.

Конечно, эта адвентюра вряд ли станет шедевром жанра, как не стала им и предыдущая разработка дуэта девелоперов-любителей, тоже, кстати, посвященная этому легендарному острову (A Quiet Weekend in Capri). Вполне возможно, что играть в Anacapri: the Dream можно будет только в компании солюшера, но это уже не так уж и важно, ведь недаром девелоперы объездили весь остров, сняв попутно не одну тысячу высококлассных фотографий. Да, нас ждет самый настоящий гимн в честь Капри (вернее, части острова, носящей название Анакапри). И как все-таки обидно, что увидим мы эту красоту только в середине года.

Разве это не сказка?





# С БРИТАНСКИМ АКЦЕНТОМ



## Sudeki

Андрей ЦУР

- Видите, у нее заколка в виде лука?  
"Юми" значит "лук". Должно быть,  
намек на Купидона. Сейчас она живет  
на содержании у Буллокса, и уже довольно давно.  
Не пьянтесь на нее, милый мой.  
Сия райская птица не нашего с вами полета.  
Борис Акунин. "Алмазная колесница"

Жанр Action/RPG Издатель Microsoft Разработчик Climax Рекомендуются 2005 Сайт [www.climaxgroup.com/games/games.aspx?ArticleID=88](http://www.climaxgroup.com/games/games.aspx?ArticleID=88)

**М**ы все с вами подвержены влиянию стереотипов. Культурных, национальных, игровых – каких угодно. Если немцы, то пиво, если, скажем, испанцы, то коррида какая-нибудь или фламенко опять же. Если RPG в аниме-стиле, то совершенно точно японцы, причем сделано для приставок, так? Дважды не так. Во-первых, не японцы, а англичане (!), а во-вторых, хоть изначально было для Xbox, теперь и для PC конвертируется. Или конвертится. Переносится, в общем. Звать радость сию Sudeki. Очень по-английски, вы не находите?

Ну а чтобы прояснить ситуацию до конца, необходимо уточнить пару вещей. Начнем с того, что игра уже с полгода как вышла на приставках, поэтому процесс переделки в данный момент в самом разгаре, и до прибытия поезда осталось не так уж много времени. Самое замечательное во всем этом то, что игрушка успела зарекомендовать себя у приставочной публики с наилучшей стороны. Так что ожидает нас не очередная ерундень, выпускаемая в надежде отбить еще хоть чуть-чуть финансов разработчикам на хлебшек, а вполне возможно, что и стоящая внимания вещь.

### В некоторых царствах, суверенных государствах...

Мир Sudeki – это безумная по-месь фэнтези и фантастики, вполне в духе Final Fantasy. Вроде бы речь идет про сказочное королевство, когда-то разделенное на светлую, темную и сумеречную земли. Но в то же время имеются

в этом игровом мире, наряду с магией, и яйцо-головые ученые, и огнестрельное оружие, и роботы всякие. В общем, с бору по сосенке, с Кардена по ниточке. И главные герои, которым предстоит защищать светлые земли от нашествия орд нечисти, скопившихся на темной стороне, очень хорошо эту стилистическую разномастность демонстрируют.

Персонажей, из которых будет набираться в процессе игры героическая партия, всего четыре. Сначала нам предстоит освоить нехитрую технику скоростного шинкования врагов от лица файтера по имени Тал. Хотя по виду он не то что ни разу

не прожженный ветеран, а скорее салага призывного возраста, именно ему уготовлена роль "танка" в нашей партии. Затем к Талу присоединится прЫнцесса Айлиш, примечательная магическими способностями и своим, кхм, весьма немалым узорчатым бюстгальтером. К этой парочке, в свою очередь, прибьются еще два колоритных кадра: очкастый ученый Элко, оснащенный кибернетической рукой, и дикая воительница, женщина-кошка Буки, оборудованная средствами сексапильности не хуже, чем Айлиш.

Вчетвером эта славная компания и будет совершать свои подвиги, перемещаясь от одного города к другому, из светлых земель в сумеречные.

### Ролевые радости

Теоретически основная сюжетная линия Sudeki проходит за 20 часов реального времени. Но это если не отвлекаться на побочные квесты, пролистывать диалоги и во-



обще нагло читерствовать. А так накинйте к указанному времени еще как минимум столько же, ибо мир Sudeki полон побочных мини-поручений и спрятанных бонусных предметов. Увы, до разветвляющейся сюжетной линии дело не дошло, да и уровня свободы передвижений, заданного Morrowind, тоже не наблюдается, но все же пошастать вволю и "вжиться" в игровой мир Sudeki позволяет в полной мере.

Боевая система игры достаточно оригинальна, хотя и вызвала у приставочных игроков некоторые нарекания из-за своей навороченности. Дело в том, что бои проходят в реальном времени. Совсем реально, даже без паузы: если во время боя надо срочно съесть какую-нибудь восстанавливающую здоровье плюшку, то игра только немного замедлится, покуда вы с тихими матами выискиваете ее в инвентаре. А ведь управлять игроку приходится четырьмя персонажами. Вернее, в каждый момент времени только одним из четверки, но с возможностью тут же переключиться на любого другого: пока вручную уп-

А вы заметили, какой там красивый спецэффект на горизонте? Нет? Вот и я нет







Хоббитон, Шир, дежавю...Бррр!..

правляем одним, за остальных отдувается искусственный интеллект.

При этом еще и различаются стили ведения боя у главгероев. Например, управление Талом и Буки, вооруженными контактным оружием, в чем-то напоминает схему, использованную в “Готике”: для проведения серии ударов необходимо не просто тарабанить по кнопкам, а нажимать их в строго определенные моменты времени, чтобы один удар плавно переходил в другой. В такие моменты обзор ведется от третьего лица, как в любом нормальном слэшере. Но когда игрок переключается на колдунью или ученого, происходит переход в вид от первого лица, и для меткой стрельбы/метания файрболов необходимо точно прицеливаться, накапливая при этом силу удара.

За удачно выполненные личные комбо команде главгероев начисляются специальные очки, которые можно использовать позже для мощного суперудара в драке с кем-нибудь из игровых боссов.

Кроме непосредственно боевых навыков, у каждого из героев имеются еще и специальные приключенческие. Например, воин Тал может перетаскивать крупные камни, у Элко за шкуркой прицеплен ра-

кетный ранец для полетов в низких слоях атмосферы, а красавица Буки умеет взбираться по вертикальным стенам. В процессе прохождения игроку будут часто предоставляться случаи использовать данные навыки, чтобы отыскивать путь в необходимые по сюжету локации. Ничего экстраординарного, впрочем, от мозгов игрока не потребуется: места для применения спец-навыков достаточно очевидны, к тому же часто выдается соответствующая подсказка. Побочным свойством адвентюрных умений можно считать поиск запрятанных в локациях секретных мест с бонусными предметами.

Ну и, конечно, какая же RPG без атрибутов, уровней и экспы — в Sudeki есть и то, и другое, и третье. Правда, поскольку герои имеют четко расписанные специализации, прокачка носит немного усеченный характер — апгрейдятся герои каждый в своем классе, полной гибкости в духе “кого хочу, того и накручу” нет.

## Странно это

Графическая составляющая Sudeki выглядит как-то двойственно: главные герои и большинство NPC в игре несколько “детсковаты” — при их создании использованы яркие цвета, черты фигу-

ры и лица намеренно не героические, а скорее, сказочные или подростковые (в случае с женскими персонажами, впрочем, не по годам развитые подростковые). В то же время ландшафты темных земель выглядят настолько мрачно, что и для Devil May Cry сгодились бы. Не



Хозяева, открывайте! Герои пришли! Голодные!

поиграв в игру, сложно сказать, насколько такое сочетание персонажей и бэкграунда получилось органичным, но вполне возможно, что на фоне общего дикого попури стилей, которое представляет собой Sudeki, такая разномастность оказалась к месту.

## Посудачить

По всему вырисовывается, что игрушка будет нестандартной, а значит, с большой долей вероятности можно сказать, что интересной. Да и любопытно было бы взглянуть на проект, созданный британской командой “на чужом игровом поле”, заведомо подконтрольном японским игроделам. К тому же Sudeki — это не просто RPG, а еще и с элементом Action (и, судя по отзывам, весьма мощным элементом), т.е. имеется еще одна причина поиграть, а то и пройти заморское творение приставочного игрового устройства. Главное, чтоб конвертировали толком, управление наладили, промышку в очередной раз не забыли. А то превратится игра в еще один

хит для мажористов-клавиатурщиков, как это не раз уже бывало со вполне, казалось бы, достойными приставочными продуктами.



Что значит “Я не с ними”? Эсипу за тебя дают? Так сдохни!







# ДАЖЕ НЕ ОДНОФАМИЛЬЦЫ

Я встретил вас, и все было...  
Ф.И. Тютчев

Жанр RPG Издатель Акелла Разработчик Numlock Software Дата выхода II квартал 2005 Сайт [www.metalheart.ru/russian](http://www.metalheart.ru/russian)

**Н**еумолимая необратимость перемен нагляднее всего проявляется не в глобальности исторических процессов, а в деталях бытовой повседневности. В одежде, из которой вы безнадежно выросли вечно назад, в народившихся детишках вчерашних подруг по придворной песочнице, в раздолбанной отцовской "копейке", когда-то олицетворявшей все "мерседесы" мира. В гениальной Fallout, ставшей вдруг лишней на празднике кроссплатформенных стандартов, в конце концов.

Возмущаться или радоваться сложившимся реалиям, пытаться что-то изменить или тем паче воспрепятствовать... Впрочем, что касается игровых стандартов, то тоска по вышедшим в тираж шедеврам время от времени подвигает фанатствующих одиночек на героические сизифовские подвиги и прочих переделок по мотивам. Иногда по стопам ностальгирующих общественных начал пускаются и более серьезные компании. Желая при этом, само собой, отнюдь не продления почившего в бозе очарования, а совсем-совсем иного.

## На Прочион за тактониумом

Первый, самый небооруженный взгляд на Metalheart: Replicants Rampage практически не оставляет надежд на ошибку. Изометрия, спрайты, дизайн локаций и интерфейса, пошаговый бой, скорпионы и их ядовитые "хвостики" - и никакого намека на хоть как-то замаскировать. Подозрения на клон крепнут скачкообразно с каждым перемещением камеры, почти без прерывов на сомнения и колебания. Добираемся до населенного пункта. Сараи, бункеры, бараки, задрипанные несколькоэтажки - так вполне мог выглядеть какой-нибудь Реддинг лет че-

рез пятьдесят после событий, отображенных в одной постапокалиптической RPG.

Однако постепенно глаз "вооружается" знакомством с игровым процессом. Первое общение с "неписями", первые квесты... В некотором созвездии, в некой звездной системе кто-то когда-то в далеком будущем открыл планету, обозвал ее Прочионом, обнаружил, что да, вполне пригодна, и начал исследовать. Долго ли, коротко ли сканировал несчастную жесткими излучениями и направленными сейсмическими взрывами, то пусть повиснет центнером горной породы на его пионерской совести, но результат превзошел все неожиданности: тактониум, упрятанный жадиной-природой подальше с глаз долой своего Покорителя в недра новооткрытого "шарика", - чудо-минерал, способный резко снизить, а то и вовсе снять отторжение инородных органов человеческими тканями.

И потянулись на Прочион косяки киборгов, и наложилась свою лапу на планету злобная Империя, склоняя фанатов трансплантологии к сотрудничеству (в основном, военному) фактически только за право существовать. А, кроме того, мутировавшие шахтеры, согнанные на, преимущест-

венно, неправдами, да еще аборигены-номады, тоже весьма всем недовольные. Так бы и жили в нелюбви и несогласии, кабы однажды не звезданулся (в смысле, свалился со звезд) в гости спасательный шаттл с потерпевшего крушение космотранспорта далекой планеты Земля, из которого ступили на поверхность Прочиона две пары героических ног - Его и Ее.

Тут сказочка и поскакала галопом навстречу счастливому геймеру...

Сделав скидку на естественную сырость демоверсии, о процессе похождения по просторам сюжетной линии можно сказать - не Fallout. Хотя почему-то отчаянно хочет им выглядеть. Но получается не очень. В общем-то, киберпанк, как обычно, хорошие vs. плохие, ролевая система на десять параметров - вполне, хотя без особых откровений. В нагрузку к главным героям прилагаются уже готовые имена, биографии и значительные доли характеров. Нам остается только холить и лелеять "экспой" да улучшением статистики, следить, чтобы не сдохли раньше времени в особо горячих точках, искать попутчиков (еще каких-нибудь четверых). И, естественно, шопинг, мародерство на поле боя, возня с имплантатами, исследование глобальной карты (тоже очень напоминает), случайные встречи, расставания под аккомпанемент пулеметных очередей и разрывов гранат, торжественные речи и слезы благодарности. А еще - скриптовая сцена со стриптизом в баре. Было забавно.

В общем и целом, хочется надеяться. Разработчики обещают порядка ста тридцати игровых локаций и десятки часов игрового времени, собираются порадовать сюжетом и уверяют, что будет интересно.

Не такой крупный, как в, но куда более живучий: пять очередей из пулемета, как минимум



Теперь можно и помародерствовать





# МЫ ДЕЛАЛИ СВОЮ ИГРУ...

Новая ролевая игра - всегда любопытно. Ибо сколько не убеждаешь себя, что наше время жестоко к новичкам, вынуждая последних не столько творить, сколько удовлетворять потребности маркетинговых отделов издателей, надежды все равно пытаются верой в чудеса и любовью к жанру. И нет никакой возможности остаться безучастными. Движимые столь нетривиальным букетом чувств, мы решили поинтересоваться у ответственных за судьбу Metalheart: Replicants Rampage лиц из Numlock Software о разнообразном. Удовлетворить наше любопытство любезно согласился Василий Филатов, управляющий директор студии.

**Навигатор игрового мира:** Здравствуйте вам и спасибо еще раз за душевный отклик. Не могли бы вы рассказать нам о вашей студии и о людях, работающих над игрой? Когда у вас созрела идея заняться этим проектом, и как она воплощалась в жизнь?

**Василий Филатов:** Numlock Software GmbH, в основном, немецкая команда, но примерно четвертая часть ее сотрудников с разной степенью совершенства владеет русским языком, что существенно облегчает взаимопонимание с паблишером. Половина ребят с университетским образованием: математики, информатики. Остальные - прекрасные ваятели с большим стажем и даже признанием. Недавно к нам присоединился прекрасный сценарист. Полный список увидите в credits. Там каждый и представится, как захочет. Я же не буду лишать их этой радости.

**НИМ:** Почему вы решили отказаться от столь модных ныне 3D-мотивов и остановили свой выбор на спрайтовой графике?

**ВФ:** Нам всем, конечно же, нравится хорошая 3D-графика. Динамический свет, коллизии, зумы, крутеж-вертеж и т.д. и т.п. Однако для того, чтобы делать прекрасную 3D-графику, мало уступающую по выразительности спрайтовой, недостаточно иметь прекрасных художников. Необходим еще достаток рабов-моделеров низкополиго-



нальной графики и, само собой, приличный движок. Те движки, которые бы нас устроили полностью, стоят серьезных денег, средние же требуют больших усилий в моделировании. Ибо для того, чтобы изготовить приличные модели для достаточно большого и разнообразного мира, нужно попотеть не менее трех лет. Если же делать, как придется, лишь бы поскорее выпустить игру, то получатся круглые горы да палки-деревья. Пусть даже и качающиеся под ветром да способные гореть.

Что касается спрайтовой графики, то умрет она еще нескоро, хотя мы с удовольствием отмечаем, как быстро развиваются технологии. Не за горами тот день, когда в 3D в приемлемые сроки и за приемлемые деньги можно будет сделать прекрасный реалистичный мир с приличными высокополигональными моделями.

Скажу просто: когда стоял выбор, какой быть графике, художники были за спрайтовую, программисты - за трехмерную.

В итоге получилось то, что получилось. Спрайтовую графику любят наши художники и отдыхают на ней, творят, что им хочется. Но они отнюдь не прочь перейти на 3D, как только там появится долгожданная свобода... Уже начинают переходить. Все-таки мода есть мода.

**НИМ:** Почему именно RPG и киберпанк?

**ВФ:** Я бы ответил просто - это был заказ. Хотя атмосфера "Немезис", "Фоллаут" и всего искореженно-пост-чего-то нам всем давно нравится. Интересно попытаться взглянуть, а как бы это могло все-таки быть. Хотя таким образом... Что в MRR и чем будет похоже на "Фоллаут" или ему подобные игры - судить игрокам, но мы делали свою игру с собственным достаточно сложным и закрученным сюжетом, который, собственно, и определил содержание.

Ирри Минолович (Дизайнер) и Василий Филатов (управляющий директор студии) в обнимку с бравым солдатом Швейком (судя по счастливому выражению лица и костылям, он из команды бета-тестеров). Чтобы было понятно, кто здесь кто, разработчики даже подписали нам фотографию



Два... э-э-э... лина одного действия







Набор "сделай себя сам"



Главгерой, каким его видят разработчики

**НИМ:** Что вы можете рассказать о ролевой системе игры? Насколько нам известно, вам пришлось вносить в нее изменения уже в ходе работы над проектом?

**ВФ:** Я бы сказал, что мы вносили изменения в одну сторону - урезания необузданной фантазии. Для полного собственного понимания, что от чего зависит и что на что влияет или должно влиять. Оказалось, что десятком параметров вполне можно обойтись.

**НИМ:** Почему при выборе боевой системы вы решили остановиться на стопроцентном "пошаге", а не на, допустим, "реалтайме" с паузой?

**ВФ:** Может быть, нас и об этом попросили тоже. А может быть, просто так получилось - никто уже точно не помнит.

**НИМ:** Насколько велик мир Пропциона? И какая его часть приходится на игровые локации?

**ВФ:** Мы бродим по карте, спускаясь в пещеры и в вулканы, идем по песку, заходим в поселки и шахты... Не сомневаюсь, что есть там и что-то еще, некие непознанные места. Но нас в игре помотало изрядно, все-таки более ста тридцати локаций, правда, вместе с помещениями... И все же. В общем, если рассказать обо всем, то будет неинтересно играть. Так что считайте, что мир настолько большой и локаций именно столько, чтобы полностью рассказать нашу историю. Хотя игрокам всегда всего мало - это известно давно.

**НИМ:** У главных персонажей игры уже есть имена и биографии. Смо-

жем ли мы хотя бы сгенерить их характеристики, или они тоже будут изначально заданы? И чем обусловлено решение дать в управление игрокам уже готовых героев?

**ВФ:** Начну с последнего: они сами упали на планету, без нашей помощи. Было бы странно их туда бросить или голенькими, или какими-нибудь монстрами... Какими прилетели, таким и принимайте. Игроку предоставится возможность в самом начале игры немного поиграться с распределением очков по характеристикам, но не более, остальное - дело ситуаций и сюжета.

**НИМ:** Будет ли ваша игра жестко направляться сюжетом, или игроки будут иметь полную свободу в выборе собственных действий?

**ВФ:** Наш роман имеет определенное начало и определенный конец. Чтобы захотеть на него посмотреть, на этот конец, конечно же, придется следовать сюжету, хотя в игре есть места и квесты, которые можно проходить параллельно основной линии.

Если говорить о нелинейности, то ее, скорее, мало, чем много. Словом, игра линейна, но с вариантами, разбавляющими сюжет.

**НИМ:** Нам очень понравилась сцена со стриптизом в баре. Еще что-то похожее в полной версии намечается?

**ВФ:** Скажем так, есть мысли...

**НИМ:** Сколь продолжительной будет ваша игра (можно, как это сейчас принято, в часах)?

**ВФ:** Думаю, что часов 100 надо будет повозиться, хотя зависит, конечно же, от конкретных игроков. Некоторым, может, и меньше понадобится, если тайные коды откроют... Чуть позже можно будет точнее ответить на этот вопрос.

**НИМ:** Вопрос от нашего отдела распространения: можно ли приобрести у вас в Германии наш журнал и, если можно, сколько он там стоит?

**ВФ:** "Навигатора" на полках русских товаров не видел, пока там только гречка да сгущенка. Но думаю, что в дороге...

H

Зона перехода между локациями. Зеленая

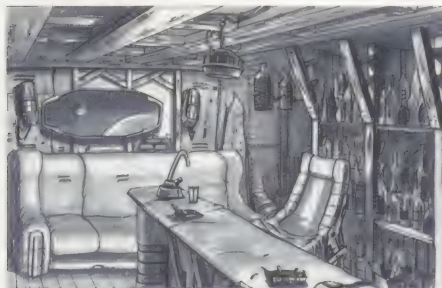




# МОРЯ, ПОЛНЫЕ УСТРИЦ

Знай же трех самых страшных демонов: Пиксельхантинг, Программистский юмор и Аркадные элементы. Научись побеждать их всех, и ты станешь неуязвим. Джованни Джиллингано. "Демономахия"

Жанр: Адвентюра Издатель: Не объявлен Разработчик: STEP Creative Group Английское название: Star Heritage Дата выхода: Конец 2005 Сайт: www.stepgames.ru



А это будет, судя по всему, набак



Вечер. Та же скала ночью выглядит совсем иначе

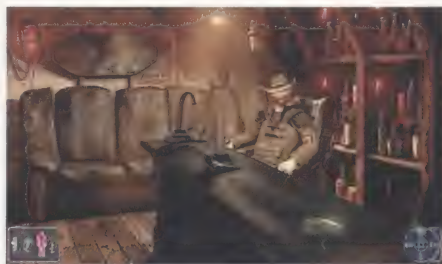
Сомнение в способностях российских разработчиков у меня давно превратилось в твердое неверие. Увы, такова окружающая реальность: игра, сделанная на одной шестой части суши, бывает хороша скорее как исключение, а не как правило, и исключений таких немного. Вот почему я скептически отношусь к разработке студии STEP Creative Group, особенно учитывая, что их Star Heritage – адвентюра.

При непосредственном (включая визит с живым общением) ознакомлении оказалось, что беспокоился я, если и не совсем зря, то все же чрезмерно. Люди оказались со стажем, причем еще спектрумовским, ибо "Звездное наследие" является одноименным римейком их же игры, вышедшей десять лет назад. В переживающем тогда коллапс спектрумовском сообществе это был изрядный хит, поэтому нынешняя инкарнация переняла сюжет оригинала в объеме, близком к полному. С изменениями, конечно, куда ж без них: технологии успели шагнуть вперед, что накладывает отпечаток и на структуру игры.

Еще одно отрадное обстоятельство, связанное со Star Heritage, заключается в том, что эта адвентюра ни в коей мере не относится к так называемым "русским квес-там". То есть она не использует героев анекдотов и прочих уже засве-

тившихся на иных медианосителях персонажей и не злоупотребляет юмором. В ней вообще все очень серьезно, что вполне объяснимо: ситуация, в которую по сюжету попадает главный герой, не способствует веселью.

Наш герой – агент, который бо-



рется с вторжением злобных пришельцев-артангов. В неравном бою на орбите и он, и противники были сбиты, и спасательная шлюпка с персонажем делает бабах в совершенно незнакомом месте на неведомой планете. Перед игроком стоят две задачи: первоочередная – выжить и вторичная – выбраться из этого богом забытого места.

Выбираться придется долго – в "Звездном наследии" ожидается более восьмидесяти локаций. Кроме того, следует учесть, что в игре время расходуете и на перемещение между зонами, причем неслабо: на пеший переход тратится около четверти местных суток. Из этого следуют две вещи. Во-первых, в каж-

дой локации можно побы-

вать в разное время дня и, возможно, встретиться с другими NPC. Таким образом, у нас не только реализм и разнообразие, но и подходящая среда для создания интересных головоломок. Во-вторых, персонаж, продельвая такие изрядные переходы, довольно быстро

устает. О да, у нас есть некоторые ролевые элементы: способности героя к путешествиям и боям определяются тремя параметрами, причем по мере исследования локаций они постепенно прокачиваются. Так вот, для того, чтобы не отдавать концы от усталости, надо есть (чаще всего питательные таблетки) и спать. Причем довольно много.

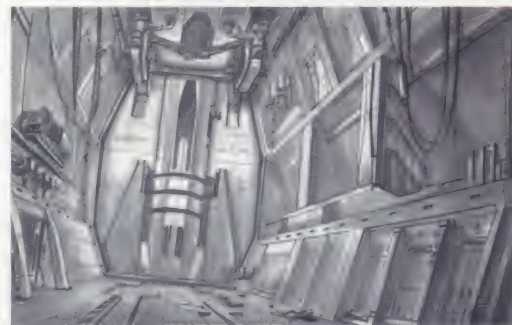
Чуть выше я упомянул бои. Это та часть игры, необходимость кото-

рой мне совершенно непонятна. Я не знаю, был ли такой аркадно-ролевой элемент в спектрумовском оригинале, но если был, то вот уж его точно не следовало копировать.

Технически проект вполне на высоте. Вид – от первого лица, но какие-либо ассоциации с мистоидами совершенно неуместны: это нормальная, классическая адвентюра. Набор команд традиционен: use, take, speak... Ну и, естественно, инвентарь. Пиксельхантинг практически исключен: каждый предмет и объект на экране при приближении курсора выделяется рамкой. В общем, играть удобно, все создано для спокойного применения мозгов к решению задачи. Кстати, в отличие от большинства современных адвентюр, в которых имеется обширная экспозиция с брожением по стартовой игровой зоне и общением со стартовыми же NPC, тут надо решать задачки сразу. И это если и не однозначно хорошо, то уж, по меньшей мере, нетипично.

В общем, проект внушает оптимизм. "Звездное наследие" может оказаться чуть ли не первой нормальной российской адвентурой да и просто хорошей игрой. Отчего-то хочется в это верить. Кстати, чтобы оценить перспективы собственными глазами, рекомендую к просмотру рекламный ролик с нашего диска. Очень кинематографично.

Так выглядел трюм заброшенного космического корабля на бумаге...



...а вот так уже во плоти





# ЖИТИЯ "СВЯТЫХ"

О, святая простота!  
Избранные последние слова

Жанр Action/RPG Издатель Ascaron Entertainment Разработчик Ascaron Entertainment Дата выхода Апрель 2005 Сайт [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com)

**Л**учше качественного дьябло-клона может быть только качественный адд-он к качественному дьябло-клону. В Ascaron это себе хорошо представляют. Враг повержен, мы величаво попираем его тщедушное тельце... "И это все?" - предсказуемо жадно спросили фанаты. "Не волнуйтесь, будет вам еще", - предсказуемо решительно успокоили авторы.

Разработка Sacred: Underworld выходит на финишную прямую. Месяц-другой - и добро пожаловать в старую добрую Анкарию. Самое время поговорить о том, что изменилось за наше почти годовое отсутствие.

Сюжет адд-она стартует в тот момент, на котором заканчивается история оригинальной Sacred. Убийство магов, знаете ли, всегда было сопряжено с немалым риском для здоровья. Уничтожение некромантов-мегаманьяков - тем более. А стало быть, не удивляйтесь, что, завалив-таки Шаддара, герой, буквально не сходя с места, попадает в новый переплет. Точнее - проваливается в тартарары. Еще точнее - в упомянутый в названии Underworld.

Нам предлагают новые территории, новых монстров и новые квесты (в первую очередь - дальнейшее развитие основного сюжета Sacred). Долгая дорога сквозь подземелья и затерянные в джунглях живописные руины приведет нас ни много ни мало - к вратам Ада. По пути нам встретится не менее двух дюжин новых типов экспонатных тварей. Учитывая особенности упомянутых локаций, ждут нас в основном различной степени ядовитости инсектоиды, всяческие дендромутанты и немного демонов, чтоб жизнь медом не казалась. Ждут с нетерпением, точат когти, чистят жвалы, моют руки перед едой. Только вот обедать в итоге будут ими... А сколько новых левелов можно будет

сделать в этом зоопарке ужасов! Впрочем, вот это как раз неизвестно. О новых возможностях развития персонажа аскаронцы молчат. Не хотят, видимо, портить праздник. Проболтались, что будут новые скиллы, штук этак пять или шесть.

А вот что известно доподлинно, так это личности авантюристов, примкнувших к банде знатных эксподобытчиков из оригинальной Sacred. В наши заботливые руки отдадут два новых класса: гнома и демонессу.

Гном - настоящий танк. Коренастый, бронированный и стреляет. Впрочем, этим список его достоинств не ограничивается. По сути, он будет гибридом гладиатора и темного эльфа. С одной стороны, в списке его combat arts присутствуют такие приемы, как прыжок в толпу монстров, круговая атака, боевой клич. С другой - стрельба из мушкета (новое оружие) и куча "техногенных" примочек, позволяющих разбрасывать гранаты, ставить мины и заливать врага напалмом из огнемета. Есть у гнома и несколько оригинальных особенностей, например, возможность отрыть окопчик, повышая тем самым показатели защиты, но лишаясь на некоторое время возможности двигаться. Или "жадность": за счет временного снижения защиты увеличивается шанс нахождения в случайном луте особо ценных предметов.



Демонесса, точнее, The Daemon, изначально называлась суккубом. Но то ли разработчики решили, что навыки обольщения в игре будут не к месту, то ли цензоров убоялись. В итоге мы получили гибрид серафима с боевым магом. С одной стороны, наш "мятежный демон, дух изгнания" отлично держится в ближнем бою, предпочитая орудовать особыми демоническими мечами (новое оружие). Грубая сила дополняется энкантами оружия и так называемыми "боевыми формами" (демонесса может перекидываться из одной в другую). В одной из форм она способна летать и пикировать на врага, нанося дополнительный вред. В других у нее резко возрастают показатели атаки или наносимого вреда. Есть у демонессы и небольшой набор атакующих заклинаний. До универсальности и смертоносности спеллов мага, конечно, далеко, но яд, замедление, фэйрбол и "чайник" в комплект входят.

Sacred: Underworld выглядит обещающе. Уже чешутся руки попробовать в деле новых монстробойцев и полюбоваться на развалины гномьей столицы. Если там еще и сюжет вменяемый будет, и побочных квестов изрядное количество, то о большем и мечтать не стоит. Разве что о Diablo 3... H

А я говорю, надо замечать!



Хроники пикирующего бомбардировщика



Гном среди Чужих





# Gauntlet: Seven Sorrows

## ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАЛЯМИ

RPG • ADVENTURE

PREVIEW

Остан МУРЗИЛКИН

I'll be back!

Джон Ромеро устами Арнольда Ша

Жанр Slasher/RPG Издатель Midway Разработчик Midway Дата выхода Ноябрь 2005 Сайт www.midway.com

**Ч**то бы ни говорила своим названием *Neverwinter Nights*, а в зиму надо верить. Потому что ее ледяная одышка и хлопья снега располагают к чудодействиям. По расписанию, которое нам случайно удалось выкрасть у Санты-Midway, зимой этого года произойдет чудесное воскрешение великой игры *Gauntlet* и моральная реабилитация после грустьзапойной *Daikatana* несчастной персоны нон-грата по имени Джон Ромеро.

Когда за дело берутся четыре знакомых с детства героя (варвар, эльф, маг и валькирия), любое Вселенское Зло забывает о своих наивных квартальных планах и, поджав хвост, думает лишь об одном: как свести коньки с лапами. Поэтому любая угроза мирозданию, о которой, заикаясь и нервно моргая правым глазом, нащепчет интро – просто смазка для героического штыка. Так что воспринимайте сюжет новой *Gauntlet* с иронией. А лучше – нажмите Enter, чтобы пропустить следующий абзац.

Давным-давно, в далекой стране, подозрительно похожей на кое-кого из ОПЕК, бушевали звездные амбиции. Много добра причинил людям буйнопомешанный Император. Неизвестно, сколько бы еще надувался пузырь толерантности народных масс к рулящему режиму, кабы не завелись в той стране вши-диссиденты о четырех головах. В каком году – рассчитывай, в какой земле – угадывай,

А там наверху кто-то возьми и выверни подушку. Вот перьев-то было!



Антоха и говорит: "Мадам, у вас воронка проклятия над башней!"



Смерть всех очистит и испулит любые грехи

на столбовой дороженьке сошлись Варвар, Эльф, Маг и Валькирия. И решили метнуть бомбу в карету царя. Но агентура сработала оперативно, и трех героев распяли на Баобабе Вечности. Спустя пару лет случилась амнистия и рецидивисты вновь заладили: "Долой импа Императора"!

Такой вот бредоносный сюжет. Впрочем, слэшеры им вообще не сильны, так стоит обижаться ли?

### Играть так с многопользой!

Погутарим лучше о самом процессе. Концепция проста и бережит ваши самые гнусные центры удовольствий. Четыре героя встречаются с делегацией условных подонков, месят ее всеми доступными средствами, потом собирают трофеи, обрастают RPG-подробностями и движутся к следующему запоевнику нечести. Соль, конечно же, не в нелинейных исполненных литературщины диалогах о семи томах. Все собаки древней аркады *Gauntlet* зарыты в мордоприкладстве. Каждый из тысячи поединков – стремительный, яркий, изобретательный, динамичный. Один сплошной вау-эффект. Герои бомбят супостатов муляжом комбо, закармливают выживших магической манкой десятков и десятков заклинаний. Чем дальше по дороге восстановления конституционного порядка в стране, тем больше возможностей и соблазнов: новые фехтовальные рецепты, спеллы из самых смелых ваших фантазий, а уж какой трофейный лут... Фантастика! Дабы не превращать резню бензопилой в мигрень, разработчики успокаивают рахитика внутри вас: сражения будут пускай и не как два пальца,



На самом деле, если свериться с живописью, *Seven Sorrows* – вот. Скриншот Дюрера

зато из врагов посмертно выпадет процент-другой здоровья для побитого игрока; возиться в инвентаре четырех подопечных будет приятно и нетрудно; ролевая система небогата, предельно функциональна и филигранно заточена под бои. И так далее, все для комфорта казуалов, никаких шероховатых трудностей.

А еще Джон Ромеро (также "в деле" приложивший руку и сердце к *Icwind Dale* Джошуа Соьер) настоятельно рекомендует играть в *Gauntlet* в онлайн, вчетвером. Мол, очень здорово, компанейски, весело и зрелищно получается. Впрочем, и в одиночной игре AI даст напарникам добро полностью раскрыть свои садистские наклонности. Эльфу – эльфово, магу – магово.

Движок, кстати, от кросс-платформенных пластических операций (игра-то еще препарируется для Xbox и PlayStation 2) совсем не страдает и очень похож на личный графический шифр персидского принца. И дух-эстетика тянется из тех же краев. К чему бы это?

Отдел реализации Midway специально нанял по представителю каждой конфессии, чтобы молиться за *Gauntlet* на всех языках Бога. Потому что надежда и финансовый компас на ближайший год. Значит – хит.







# РЕЛИЗ ПОДКРАЛСЯ НЕЗАМЕТНО

- Доктор Джонс, у вас глаза вашего отца.  
- И уши моей матери, но все остальное я отдаю вам!  
"Индиана Джонс и последний крестовый поход"

Жанр Adventure Издатель Micro Application, Новый Диск Разработчик Future Games Дата выхода Март 2005 Сайт [www.futuregames.cz/nibiru](http://www.futuregames.cz/nibiru)

**В**ыхода каких игр с нетерпением ждет отечественный поклонник адвенчур? Думается, что мы не слишком погрешим против истины, если назовем такие проекты, как Still Life, Lost Paradise, Runaway 2 и Myst V. А если его спросить про NiBiRu: Messenger of the Gods? Практика показывает, что в лучшем случае последует недоуменное пожимание плечами, в худшем - вопрос: "Что не беру?". А ведь эта игра вполне достойна нашего внимания, хотя бы потому, что создает ее компания Future Games - разработчики блестящей Black Mirror, которая, без преувеличения, потрясла адвенчурный мир.

## Улыбка фортуны

Причина такой неосведомленности понятна: информация о проекте на английском и тем более на русском языке встречается в Сети очень редко. Складывающаяся ситуация вызвала опасения, что игра в ее лицензионном варианте пройдет мимо наших читателей, а поэтому в предполагаемом поначалу превью мы обязательно намеревались воззвать к совести отечественных публицистов и призвать их обратить внимание на столь перспективную разработку. Но, оказываясь, издатели сориентировались раньше нас, и в данный момент сотрудники компании "Новый Диск" всю заняты локализацией NiBiRu, которая, как ожидается, выйдет в России одновременно с мировым релизом.

Благодаря такому стечению обстоятельств, нам удалось заполучить практически готовую версию игры, по которой вполне можно было бы написать ревью. Если бы не два "но": во-первых, в искомой демке пока еще отсутствует озвучка персонажей, а перевод вызывает сомнения; и, во-вторых, окончательные выводы об адвенчуре хотелось бы сделать не на основании поверхностного взгляда, а после тщательного знакомства. Все это, с учетом времени потраченного на добывание компактов с игрой, заставило нас перенести расстановку всех точек над "i" на апрельский номер.

## Теория вероятностей

Хотя, о чем-то можно с уверенностью утверждать уже сейчас: например, графика NiBiRu практически не вызывает нареканий. Black Mirror выглядела очень неплохо, но впечатлительные портили несколько невнятные модели персонажей. Теперь же на новых героев любо-дорого смотреть. А ставшие еще более впечатляющими игровые пейзажи вполне можно сравнивать с творениями самого Сокаля. Правда, на графике вся неоднозначность оценок и заканчивается, поскольку для других составляющих она будет явно преждевременна.

Возьмем, скажем, сюжет. Поскольку фабула игры связана с расследованием тайны одной фашистской разработки, направленной на создание очередного чуда-юда оружия (по мотивам легенд индейцев майя), то вначале на ум приходили ассоциации с Индианой Джонсом. Но уже к концу первой трети игры стало ясно, что если



известный археолог и имеет отношение к NiBiRu, то очень и очень косвенное. Зато в памяти все чаще стали всплывать образы из Black Mirror... Чем же все закончится, пока и вовсе непонятно.

Точно такая же ситуация с пазлами. Хотя по большей части они не вызывают нареканий, здесь нашлось место и отрицательным моментам: пиксельхантингу и некоторым алогичностям. Правда, пока (ключевое слово) всем этим недостаткам в сумме еще очень далеко до той отметки, когда небольшая критика сменяется резкими в адрес авторов.

## Все будет хорошо?

Верите ли вы, что разработчикам удастся выдержать стиль (в первую очередь это относится к сюжету) и не удариться под конец игры в халтуру? Мы верим и надеемся, что в апрельском номере у нас будет повод поздравить всех с появлением на свет классной адвенчуры. Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить, и to be, как говорится, continued.



Это не единственный труп, что встретится нам в игре. Будут и посвежее...



Ну, кто первым найдет на этом скрине Easter Egg?





Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

## МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ

Пушка! Они заряжают пушку! Зачем?  
А! Они будут стрелять!  
м/ф "Остров сокровищ"

Жанр Adventure Издатель Акелла Разработчик Акелла Дата выхода IV квартал 2005 Сайт [www.akella.com](http://www.akella.com)

**И**значально цифрами и не пахло. Потом к уже вышедшей игре как-то незаметно добавилась единица, и все стали терпеливо ожидать продолжения. Но разработчики решили пройтись по всем нечетным числам, и в результате на горизонте нас будет ожидать тройка. Не сомневаюсь, что следующей будет версия под номером пять. Но время покажет, а пока придется вас немного помучить, чтобы держать в тонусе до момента выхода игры.

Ило только нажать кнопку "Новая игра". Дальше эмоции прекратили свое существование, и в дело пошел трезвый и холодный рассудок журналиста.

Их двое. Он и она. Блейз и Беатрис. Родной сын и приемная дочь Николаса Шарпа, пирата с высокими и потому недостижимыми идеалами, который так и не дожился до осуществления своей мечты. Помните, когда пошли слухи о разработке вторых "Корсаров", первый вопрос игроков был "А будет ли там женщина?", что равнозначно социологическому опросу под заголовком "Лица какого пола чаще всего играют в компьютерные игры". Женщина есть. Сам факт ее существования признают не только разработчики, но и ваш покорный слуга, наблюдая за ней в полный рост (правда, большей частью со спины, хотя ракурс был ничего себе). Но пора подготовиться к тому, что нас ожидает в игре, ибо, как утверждают компетентные лица, игра на всех парах несется к релизу.

### Семья

Они думают, что они родственники, но не стремятся жить и сражаться вместе, отчасти потому, что их чертовски тянет друг к другу. Потому он угнал старый шлюп, груженный фасолью и сахарной свеклой, и отплыл на Тортугу, к друзьям своего отца, чтобы вкушать вседозволенности и свободы. Она тоже не лыком шита и, посетовав на безбашенного братца, собрала пожитки и с первой дрезиной отправилась на Ямайку, где и занялась делом, достойным такой храброй девицы. Они ищут убийц своего отца, каждый по-своему, но постепенно подходят к цели с разных сторон, понемногу выясняя подробности последних лет. В результате убийца найден, выясняется вся правда об их родстве, и сейчас, когда он стал губернатором Маракайбо, а она водит дружбу с представителями королевских домов, ничто не мешает их любви и браку.

Внимательно прочитали? А теперь забудьте о том, что я тут наговорил. Блейз Шарп не будет искать убийц



Люблю, знаете ли, помахать саблей в окружении добрых христиан!

### Затравка

Не буду говорить, что при виде загромождающей бета-версии игры слезы застилали взор, но дрожь в руках была, чего уж кривить душой. К тому моменту, когда появилось меню, на столе от нетерпения подпрыгивали даже самые тяжелые предметы, которые, впрочем, успокоились, сто-

Именно за этот скриншот Айвазовский продал бы Родину



Извините, тут у меня записка для губернатора... Не подскажите, как мне к нему попасть?



Что за враги пошли? Ну кто так относится к чужим парусам?







↑ Обратите внимание, господа...  
С этой набережной открывается замечательный вид на город и гавань



↑ Заполучив этот линейный корабль, через полгода можно уходить в отставку богатым человеком

своего папаша-пирата, а миленькая приемная сестренка не пустится на поиски своих корней по генеалогическому древу. Сюжет в игре отсутствует как класс. Так что поплачьте, утрите и забудьте про все эти нюни. Мы здесь по другому делу.

Итак, у нас будет два персонажа, отличающихся разве что полом, потому как все остальное придется "придирать" ручками. И это может заставить напрячься, потому что генерации персонажа уделено много внимания, примерно в четыре раза больше, чем это было в оригинальных "Корсарах". Помимо стандартных атрибутов, на которые нужно будет раскидать начальные скиллы, игроку будет доступен десяток "бонусных" умений, повышающих основные характеристики. А еще выбор флага, под которым придется плавать нашему пирату, и задание примерно полутора десятков параметров, влияющих на геймплей, начиная с реалистичности управления кораблем и заканчивая количеством разных безумцев, нападающих на нашего героя. Не знаю, насколько это будет влиять на путь, которым вы пойдете в игре, но пока такое разнообразие радует.

### Окружающие

Дело происходит в юго-восточной части Карибского моря. Тортуга и Эспаньола на северо-западе карты и Кюрасао на юге. Вот такой небольшой клочок Мирового океана, не сравнимый по размерам с картой военных действий в припоминаемых "Пиратах". Мало ведь, скажете вы. "Отнюдь!" - усмехнутся разработчики и будут правы. Потому что здесь есть города. Чтобы их построить в том количестве, в котором они присутствовали в те времена, придется потратить неимоверное количество человеко-часов и точилок для цветных карандашей.

Вы можете надо мной смеяться, но город будет выглядеть городом, а его окрестности больше не будут скрываться за каменным забором в два человеческих роста высоты. Конечно, зайти за деревянную изгородь все рав-

но не получится, но впечатление останется. Антураж, знаете ли. Домишки, церковь с полупьяным падре, дворец губернатора (это на самом деле дворец, а не стенка с дверью), и вечно заторможенные неписи, отвечающие унылым гуканьем на любой ваш вопрос. Улицы, правда, кривоватые и слегка запутанные, но вот что радует - благодаря простенькому меню персонаж сможет перемещаться по городку с первой космической скоростью. Клик, и ты уже отстегиваешь долю местному епископу, второй клик, и ты на трапе своего корабля. Да будет так!

А по большому счету, пускай по суше ползают крысы и пьяные гвардейцы губернатора, а нам, старым морским волкам, самое место на капитанском мостике вон той старой лохани, которая у любого менее искушенного моряка называлась бы пинасом. Таких суденышек в игре будет еще более десятка типов, начиная от самых легких и слабых и заканчивая линейными кораблями. Надо только пошевелиться, и ты завоюешь их все, один за другим. Но, что это я? Поднимаем паруса и двигаем подальше от этого мрачного городишка.

Вот и началось. Айвазовский за такие скриншоты, не задумываясь, продал бы Родину, а в довесок предложил бы свою старую няню с ее вязанием. Выход из бухты, паруса подняты, солнце встает из-за мыса... Пульс нитевидный! Доктор, мы его теряем! Но нет, выкарабкался, чудом удержавшись за PrintScreen. Знаете, когда б я был гением вроде нашего вышеупомянутого соотечественника, я бы, наверное, смог изобразить нечто, отдаленно напоминающее вот такой закат, с лучами солнца, пробивающимися сквозь мачты, с парусами, степенно колышущимися в порывах ветра. И с толпой придурков-матросов, которые кругами бегают вокруг мачт, время от времени взбираясь на ванты. Мда... Никак не получается опуститься с неба на землю мягко, все время брякаемся, как мешок с картошкой. Как хорошо, что морячки та-

кие маленькие и не очень заметны на фоне огромных волн, потому что они - то единственное, что портит картину. Не знаю, насколько выразительны были наши взгляды в этот момент, но, хочется надеяться, что они были замечены, и к релизу появится что-нибудь кардинально иное.

Стрельба - отдельная песня.

Вспышки выстрелов освещают борта корабля, дым застилает взор, а пожарчики, время от времени возникающие на борту вражеского судна, просто радуют глаз. Надеемся, что к релизу команда корабля научится реагировать на подобные вещи соответствующим образом, то есть кинется тушить пожар, и это будет видно визуально.

А теперь, коротко, рубящими фразами, четко отделяющими зерна от плевел. Погода будет. Время суток тоже. А все вместе - сногшибательный коктейль. С ураганом и дождем, с многометровыми волнами, с разрядами молний и еще черт знает чем. Куплю средство от укачивания. Дорого. Подделки не предлагать.

### Враги

Квесты. Килограммы, центнеры, тонны случайно генерируемых и неплохо оплаченных квестов - вот что ожидает нас в ближайшем будущем. Раз нет полноценной ролевой составляющей - получите развлечение другого рода, чтобы было чем заняться в ближайший месяц. Губернатор прямо-таки жаждет вас погубить, а каждый первый торговец именно вас видит в качестве своего охранника.

Помимо вышеуказанного метода зарабатывания денег есть еще и другой, старый добрый способ - вольные хлеба. Берешь свой корабль, отправляешься куда хочешь и топишь всех, кто попадется под руку, невзирая на флаг. Хотя нет, на флаг смотреть все равно придется, потому что от отношений нашего персонажа с разными странами некоторым образом зависит его благополучие. А так - наводи и стреляй, если ты настолько уверен в





Мои нанориры тоже не лаптем щи хлебают. Кое-кто это уже успел почувствовать

себе. Только берегись, если у тебя недостаточно умения в пушечном деле. Дурак-канонир может натворить столько же дел, сколько и двадцатичетырехфунтовое ядро, попавшее прямоком в пушечный порт. Не рассчитает с зарядом пороха, и орудие разорвет на тряпочки.

После того, как канониры сказали свое веское слово, в ход идет живая сила с абордажными саблями и пистолетами в руках. Если вы устали от банальной дуэли между вами и вражеским капитаном, то здесь вас ожидает нечто особенное. Не сказать, что это нечто сверхъестественное, но абордаж в "Корсарах" определенно вносит свежую струю в унылую "драчливую" действительность нынешних пиратских игр. Высадившись на вражеский корабль, вы попадете прямоком в объятия экипажа с ярко выраженными антипиратскими настроениями. Их будет довольно много и, чем больше экипаж, тем больше будет комитет по встрече. Но не пугайтесь, вам не придется сражаться с ними в одиночестве. На вашей стороне специально обученный персонал, который вы сами же назначите в абордажную команду. Они будут биться под вашим чутким руководством, но без указаний с вашей стороны. Покончив с сопротивлением на палубе, вам придется зачислить еще и каюту капитана, которая будет тщательно охраняться далеко не слабым хозяином. Берите его в плен или убивайте, на ваше усмотрение. За пленного можно будет получить выкуп, а захваченный экипаж, если вы, конечно, захотите оставить его в живых, продайте на рынке рабов.

Если у игрока есть лишний старпом, то можно прихватить корабль в качестве приза и продать его либо поставить себе на службу, предварительно наняв сговорчивого офицера в таверне. Крутость потенциального на-

емного работника теперь будет определять не один-два атрибута, как это было раньше, а ровно столько же, сколько у нашего персонажа. Весьма вероятно то, что он будет гораздо сильнее главного героя по всем показателям, и платить ему придется просто запредельные суммы. А когда наберется достаточное количество кораблей, можно их разделить и отправить вторую эскадру в свободное плавание, оговорив при этом стиль поведения - топить все, что под руку попадется, либо убегать, как только капитан услышит хлопок выстрела из вражеского пистолета.

А ваша большая эскадра тем временем может отправиться на захват города. Вдоволь попрактиковавшись в стрельбе по форту, вы высаживаете команду на берег, и она планомерно наводит порядок на городских улицах. Если хотите, можете взять выкуп, как до вас это проделывали все знаменитые пираты, а можете просто посадить своего человека в кресло губернатора. Городок ваш, и вам придется оберегать его от налетов. Зато вы можете грести лопатой желтый драгметалл.

## Партнеры

О торговле можно сказать немного. Ассортимент товаров расширен, плюс к этому, вы сможете увидеть последнюю цену, по которой вы брали этот товар, и города, где он теоретически будет неплохо продаваться. Загрузили трюмы по самые крышки люков, и вперед, за миллионами. Единственным препятствием (нападения врагов не в счет) будет служить вес корабля. Чем тяжелее судно, тем меньше будет его максимальная скорость, так что берите это в расчет. Второй способ получить прибыль - захватить город и посадить туда своего человека, после чего вы сможете украшать окружающий пейзаж личными шедеврами ар-



Дружок спенся довольно быстро. Приходи и бери его тепленьким



Солнце уже клонилось к горизонту, и казалось, что корабль плывет по жидкому огню...

хитектуры - мельницами, плантациями и так далее. Ну и, разумеется, получать от этого приличные суммы. А еще можно построить навигацкую школу, в которой будет обучаться ваш персонал, прокачивая те или иные умения. В общем, вы тут шишка, как хотите, так и рулите, не забывая при этом отбиваться от охотников за поживой.

Отрадно, что экономическая составляющая игры настолько расширена, и теперь любителям мирного существования есть чем заняться. Но, просто интересно, кого может заинтересовать цена на кофе в отдаленной колонии в то время, как можно так замечательно провести время, пуская на дно одну эскадру за другой? Непонятно.

## Мысли

Трудно прямо сейчас сказать о том, насколько новые "Корсары" будут успешными. Наверняка, будет много игроков, которым не понравится отсутствие ролевой составляющей. Отныне это бесконечная игра на тему "Хочу завоевать все", что может поставить "Корсаров" на одну ступеньку с "Пиратами" и "Порт Роялем". Хотя, о чем я говорю? Не поставить, конечно же. Фраза "опустить на одну ступеньку" была бы правильной. Потенциал у игры просто неимоверен, и остается только надеяться, что этот выстрел не будет холостым. Заряжай.

P.S. А еще они сделали мультиплеер.





# ИНТЕРВЬЮ С ПОВЯЗКОЙ НА ГЛАЗАХ

Главный флибустьер России назначил нам встречу в промежутке между сражениями



Хотите узнать дату выхода "Капитана Блада"?..

**Навигатор игрового мира:** Привет, Ренат. Ты, наверное, благодаря Корсарам, стал профи во всяких парусно-пушечных делах?

**Ренат Незаметдинов:** Привет. Да нет, конечно. Хотя я и занимаюсь пиратской темой уже довольно долго, я до сих пор путаюсь в разных там бомбрам-стакселях и прочей сопутствующей мишуре.

**НИМ:** С чего вдруг такая резкая смена географии в игре? Где Хайрок? Куда это все подевалось?

**РН:** Ну это, в общем-то, заслуги фанатов, они об этом так просили! Они очень хотели Карибы, ну мы и решили - почему бы и нет? В результате появился вот этот чудесный юго-восточный кусочек Карибского моря.

**НИМ:** Кстати, а почему этот самый кусочек такой маленький? А как же весь остальной регион?

**РН:** Если вы намекаете на Pirates!, то ваши злобные намеки безосновательны. Да, карта там побольше, но, обратите-ка внимание, кто-нибудь там может отличить один город от другого? И потом, делать игру в полном 3D

и информации о готовящейся к выходу игре никогда не бывает много. На охоту за ценными фактами о "Корсарах 3" мы отправились прямиком в львиную пасть - в офис разработчиков, где нам, разумеется, совершенно случайно, удалось побеседовать с руководителем проекта "Корсары 3" Ренатом Незаметдиновым. Так уж получилось, что одно потянуло за собой другое, и мы, начав с пиратов, постепенно переметнулись на другие темы, не имеющие к морям-океанам никакого отношения, хотя от этого не менее интересные. Такой вот получился примечательный поход за жареными фактами.

и делать ее в стиле Pirates! - это, как говорят в Одессе, две большие разницы. А вообще, Pirates! - это идеальный вариант того, как, сделав минимум, получить максимум прибыли.

**НИМ:** У вас не было желания сделать побольше моделей кораблей? Ведь полтора десятка разных типов - это далеко не все, что в те времена бороздило волны Карибского моря.

**РН:** Ну, того, что есть в игре, вполне хватает для обеспечения разнообразия. А, чем больше их становится, тем труднее соблюсти баланс между ними. Попробуй внести какие-то ощутимые изменения, когда у тебя пятьдесят типов кораблей, которые в той или иной мере похожи друг на друга, а отличаются лишь мелочами.

**НИМ:** Абордаж выглядит гораздо круче, чем в других играх. Все так и останется - три-четыре человека с капитаном во главе, им противостоит такое же количество защитников?..

**РН:** Ну примерно в таком виде все и останется, только народу мы сделаем побольше, ресурсы позволяют. Так

что это будет больше похоже на массовку, чем то, что вы видите сейчас.

**НИМ:** У вас не было соблазна сделать из абордажа что-то типа "Лары Крофт"? Он бегает по трюмам, выносит всех, кто попадает под руку, до тех пор, пока не зачистит весь корабль.

**РН:** Соблазны есть всегда. Другое дело, насколько это целесообразно делать. На мой взгляд, самым грамотным вариантом в этом случае было бы сделать что-то типа RTS, с возможностью управления юнитами на тактическом уровне. Мушкетеров туда, рукопашников сюда, матросам тушить пожар, и так далее. Разные типы войск, оружие - вот вам еще один кусочек менеджмента появляется. Но пока мы оставили все, как было, потому что переработать нынешнюю систему боев было бы экономически нецелесообразно на данном этапе.

**НИМ:** Питера Блада туда можно поместить? Скажем, как второстепенный объект, он бы мог там фигурировать?



Когда то и дело видишь неподалеку дурачков, обменивающихся выстрелами, трудно удержаться от того, чтобы не вмешаться







Корпус уже поврежден, но нашим пушкам вода не страшна. Огony!

**РН:** самого Блада - пожалуйста. Перебросить модель в "Корсаров" можно без проблем, но систему боя уже не приспособишь.

**НИМ:** Кстати, о Бладе. Что-то давненько не было никакой информации по этой игре. Можешь сказать пару слов о ней?

После этих слов вокруг нас мгновенно материализовалась кучка крепких парней с короткими стрижками, которые, начиная с этого момента, больше не спускали с нас глаз. Это оказались не те, о которых вы подумали, а художники и дизайнеры, имеющие непосредственное отношение к этой игре.

**РН:** Это будет чистой воды экшн. Блад будет бегать по разным локациям, толпами валить испанцев, исполняя при этом разные хитро замороченные удары.

Немного беспорядочно, немного неуклюже, но моя команда, похоже, добивается успеха в этой атаке



**НИМ:** Неужели все будет настолько просто? А как же сюжет?

**РН:** Все будет настолько близко к сюжету книги, насколько это возможно. Все начинается с нападения испанцев на Бриджтаун. Если Блад отобьется от высаживающихся на берег испанцев, то дальше все пойдет, как по маслу. Ну, и по сюжету, разумеется.

**НИМ:** На каком принципе будут построены бои? Это будет что-то типа "Персидского принца"?

**РН:** Ну драки всегда остаются драками, независимо от названия игры. Здесь вся фишка будет в другом. Чем круче и изощреннее будет убийство, тем больше очков заработает капитан.

**НИМ:** То есть велика вероятность того, что, рубанув по вантам и уронив мачту на толпу нападающих, он заработает просто огромное количество опыта?



Что может быть круче ночной погони?



**РН:** Нет, ну такого беспредела, конечно, не будет, но разных убойных комбинаций и просто красивых ударов игроки увидят в достаточном количестве.

**НИМ:** И когда нам удастся лицезреть это счастье?

**РН:** Вы будете смеяться, но пока о сроках говорить не хочется.

**НИМ:** А какую бы игру ты сделал, если бы тебе дали карт-бланш?

**РН:** Я, честно говоря, не знаю ответа на этот вопрос, потому что хороших идей хватает. Мне легче, наверное, сказать, какие бы игры я не делал. Я не стал бы делать симуляторы, спортивные игры, не стал бы делать никаких симсов, несмотря на их коммерческий успех. А так, идей много, и все они достаточно прикольные. Когда ты выбираешь, какой очередной проект ты будешь делать, обычно ты исходил из двух вещей - какие у тебя есть наработки и команда, а вторая...

Конец ответа потонул в шуме мощного офисного пылесоса. Благодаря не в меру ретивой уборщице мы так и не узнали, что еще требуется для хорошего проекта. Не переживайте, ее уже повесили.

**НИМ:** Ты видел наш новогодний постер с маленькими заводными слониками и кучей разных игрогероев? (Мы не просто напрашивались на комплимент, на самом деле он висит у них в курилке.)

**РН:** Видел, конечно. Мы долго гадали, кто там есть кто. Только вот нас там нет почему-то.

**НИМ:** Вы уж извините, но к Новому году "Корсаров" еще не было, иначе вас не миновала бы солидная часть постера. Ну ничего, релиз уже на горизонте, так что у вас все еще впереди. Мы понимаем, что нашей беседой мы еще чуть-чуть отодвинули эту дату, поэтому спешим раскланяться. Спасибо за правдивые ответы на наши двусмысленные вопросы.

**РН:** Не за что. Вы были у нас в столовой? Отличные салаты.



Кшаду



# ... КОТОРУЮ мы потеряли

Бывают дни, когда опустишь руки...

А Макаревич

Жанр RPG Издатель LucasArts Entertainment Разработчик Obsidian Entertainment Рекомендуется Pentium 4 1.6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)  
Сайт [www.lucasarts.com/games/swkotor\\_sithlords](http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords) Количество дисков 4 CD или 1 DVD

**У**вы вам, доблестные рыцари светлого Ордена джедаев! Баловни судьбы, любимцы Силы, обломайтесь! Паскуде-истории вздумалось сочинить свой новый курс, и первый же абзац оказался фатально полным, практически окончательным. Ситхская отравка разъела чистые души, темная сторона искусила могуществом и властью. И пошел ученик на учителя, а учитель на ученика. И задымилась световые шашки содержимым внешних и внутренних органов, и запахло на всю Галактику жареной джедаятиной. Некрасиво получилось.

И был среди них один, которого минули сиятельные шампуры коллег, ибо отсутствовал он на незаслуженном отдыхе. Однако и до него вскоре добрались неприятности. О чем потом очень горько пожалели. Но прежде случилось то, что случилось.

## Умирает последний

"Рыцари Старой республики" второй генерации - наконец-то! Заветная, желанная и долгожданная - помоги! Порадуй измученную дьявольскими отрывками души божественным нектаром настоящей ролевой саги. Историей, приклеивающей взор к экрану монитора надежнее молекулярной пайки, героями, блистающими ювелирной выделки характерами, "неписями", обрамляющими игровые события мелкокаратными бриллиантиками, визуальными эффектами, превращающими даже самое рутинное действие в волшебную сказку, звуком, живым и неповторимо атмосферным. И черт с ними, со стандартами консольного геймплея - уж лучше они, чем изометрический бундесролеплей.

Примерно такой хоровод водили мои мысли вокруг новости о релизе игры. А еще было любопытство в отношении бывших "черноостровитян",

сменивших за девелоперскими станками давних коллег-соратников из BioWare. И исторический интерес к событиям той SW-эпохи.

Впрочем, утверждать, что жизнь моя включила обратный отсчет мгновений, оставшихся до погружения в игровой процесс made-by-Obsidian, никак не стану. Пока надежда порхала дурой-бабочкой в оранжерее природного оптимизма вашего покорного, трезвый глас рассудка травил рассадищу вредительских иллюзий отборным дустом скепсиса. Напоминал о временах и нравах, о том, что оголтелая политкорректность LucasArts вне всякого сомнения задушит в колыбели любые попытки выпихнуть "злодейскую идеологию" адептов темной стороны за рамки воскресной пропов

веди о "плохих парнях" (не слушаются пап и мам, садятся за стол с немытыми руками и курят "травку" в школьном туалете, козлы). А лишенный последнего ориентира (сиречь "левел-капа") игровой баланс наверняка сойдет с курса на первой же сюжетной развилке.

Трезвость оказалась нормой жизни.

## Зачем вы так?

Сюжет завился узором Фаберже уже на самом старте: черт возьми, кто я такой, и что за сволочь раздолбала Ebon Hawk до состояния утиля? А этот женский труп кем был при жизни? Моей прабабушкой? Судя по возрасту, вполне возможно. Поперлась старушка в космос за любимым чадом дабы оградить от сквозняков забортного вакуума и дурного влияния сверхжестких излучений, да не выдержала тягот межзвездных путешествий и с тоски преставилась. Хотя немалый игроопыт открыто потешался над столь наивной гипотезой и предлагал пари на то, что дохлая пенсионерка себя еще проявит.

Панорама прошлого и настоящего с изысканным художеством ткалась в сознании протагониста из тонких ниточек случайных и нарочных встреч, проблесков воспоминаний, бесед с соратниками по аккуратно разрастающейся команде. Да еще "пенсионерка"... Моя прожженная "экспа", само

## Что за Звездные войны без хаттов?



## Mandalore - вы его, разумеется, узнали?







Если бы женщина не могла быть лордом ситхов, то это было бы... неправильно



Мира - милая девушка, хоть и охотница за головами

собой, не обманулась. Старушка всяма споро отогрелась от трупного охлаждения и раскидываться коньками никак не собиралась. К тому же оказалась изрядно сведуща в вопросах использования Силы и взяла под опеку с заботливостью предка по прямой. Повела немало баек о том, что было и есть, рассказала о прошлых подвигах главгероя и о грядущих неприятностях. Словом, проявила себя презагадочнейшей особой.

Тем временем сюжетные узоры неспешно и с особым тщанием выписывали положенные по чину кренделя: одни спрямлялись, становились очевидны и ложились фоном для последующих событий, другие еще более запутывались, обещая явить в конце концов рисунок дивной красоты, когда последний из стежков повествования завершит задуманное мастерами Obsidian игровое полотно. Однако на сей раз мне вкупе со всеми моими внутриутробными оракулами был преподан показательный конфуз.

Когда финал угадывался уже отнюдь не по приборам подсознания, игрособытия словно бы вставили клизму со скипидаром, и они, ошалев от боли, полетели вперед слетевшими с катушек скакунами. А вместе с этой метаморфозой хлынул вал вражеских атак, да столь яростный, что мой совершенно засибаритствовавший покой мгновенно захлебнулся и пошел ко дну приятственных воспоминаний. Практически не подававшие каких-либо признаков существования в течение предыдущих четырех пятых игры адепты темных силовых искусств полезли штормящими ионами из неэлементарных нагромождений финишных локаций. Прямо на лайт-саберного демона Максвелла ака protagonista.

Последнему, впрочем, пришлось не очень сладко (уровень сложности difficult - обязательный выбор, иначе не прочувствуете все шоковые прелести концовки). Лечение Силой перестало справляться с навалившимся массажем, и пылившиеся до того в

инвентаре почти забытые медсредства потекли рекой в пучину интенсивной терапии.

На десерт обезумевшая финита вполне стандартно подала разборки с Темными Лордами, когда ж угас последний росчерк световой шашки главного героя, вдруг выяснилось, что в столь тщательно лелеемом девелоперами сюжетном полотне зияют дыры размером как минимум с серьезное недоумение: мол, что за хрень, любезнейшие вы наши игроделы, а где, собственно говоря, ответы на вами же со всем старанием подбрасываемые в копилку нашего любопытства вопросы?

Увы, увы, как ни прискорбно констатировать, но все же факт: нас форменным образом надули. Не то чтобы совсем оставили без средств прикрыть анатомические неприличия, однако лишили изрядной части заработанных (пусть нематериальных) удовольствий. Быть может и смогла бы облегчиться душа, когда бы цитадель обиды кровной взять приступом лихим да дня на три отдать на разграбление возмущенному любопытству. Но только это все мечты пустые и бесплодные прожекты. Так что придется удовольствоваться версиями разгадок, что накопал наш следователь по особым и изложил отдельным делом.

### Рожденная ползать

Великое сюжетное надувательство своим размахом, конечно же, изрядно приложило мои чувства о железобетон неутихоительных фактов, но отнюдь не скрыло прочие грехи прославленного девелоперства. Скорее, наоборот, сделало их куда выпуклее, а, следовательно, и беззащитнее перед сурово прозревшим оком вашего покорного. Тем более, что заранее намеченные к анализу на повышенное содержание вульгаризаций и перекосов элементы блестяще оправдали предварительную пристрастность.

Разумеется, широко разрекламированная адекватность реализации темного мировоззрения на поверку



Висас - зачем глаза, когда есть Сила?

оказалась тотальной туфтой. Нас опять до отвала накормили дешевым хулиганством, иногда переходящим в злостное, отягченное грабежом и прочими разбоями. Лексика при этом соответствовала уровню злодея младших школьных классов, а словосочетание "отыгрывание роли" от безнадеги попросту эмигрировало в локализацию некоего фриварного сенегальского "тетриса".

Светлая сторона философских заморочек не обошлась без пятен, но традиционно выглядела сносно. Лишь в диалогах порой проскальзывали фразы, которые иных потомственных джедаев в дцатом поколении превратили б в натуральных мизантропов мрачнейших из оттенков, но такие мелочи давно не оставляют даже царапин на броне моего смиренного цинизма.

Баланс, как и предвидел любой более или менее здравый смысл, перекосило на всю его опорно-двигательную систему, зацепив по ходу многие другие органы и члены. В инвалидной коляске системы difficult урод местами кое-где и кое-как пытался про-







↑ Darth Sion - он не был сионистом, быть может, поэтому и проиграл?



↑ Плох тот джедай, у которого нет персональной световой шаши

сигнализировать, что он еще вполне и согласный хоть на пару олимпиад, лишь бы не в крематорий, однако на postmal только электрошок финальных схваток пробуждал в нем едва заметные судороги.

Острую балансовую недостатку усугубляла просто-таки до неприличия гипертрофированная щедрость отдела материально-технического снабжения Obsidian, проявленная при составлении сметы на стимулирование мародерства. Ретивые снабженцы даже в тушки представителей совершенно дикой и неразумной фауны планетки Dxun умудрялись записывать запчасти и ремонтные наборы для дроидов. А при разделке одной из самых выдающихся размеров скотины моим ошарашенным джедайским "Я" был обнаружен комплект тяжелой мандалорской брони.

Разросшийся ассортимент силовых и светошашечных трюков изредка вызывал приступы легкого любопытства, к игровым перипетиям, впрочем, отношения почти не имевших.

Проблемы и без трюков решались парой кликов, разбавленных десятком зевков, поэтому столь облегченная злобознательность была оправдана, если не объяснима. Кстати, по этой же причине загнулся в памяти моей народной и кружок "умелые руки": кампания по массовому производству запчастей с последующей апгрейдизацией всего и вся не нашла взаимопонимания с требованиями игровых моментов.

Присущий многим ролевым сагам элемент великих географических от-

крытий ограничен в на три четверти консольной KotOR законами престранного явления "приставочный геймплей". Но даже по сравнению с первой частью "Ситхские лорды" сделали заметную ретираду, сменив акцент с квестово-познавательного на свойственные скорее hack'n'slash зачистки местности. Хотя количество пригодных для посещения планет и станций осталось прежним, и некоторые из (к примеру, Nar Shaddaa) являлись неплохой по содержанию ассортимент приключений.

#### Пожелайте им удачи

Мой счет претензий к родителям второй KotOR мог запросто бы переполнить любые отпущенные мне природой сосуды терпения и вылиться в акты массового лексического вандализма, кабы не главная и совершенно замечательная радость игры - персонажи. Общение с коллегами по приключениям, подобно бассейну с бактой, моментально облегчало страдания, нанесенные многочисленными надругательствами над лелеемой в течение полутора лет надеждой. Блистательная в своем презрении к любым моральным кодексам Крейа (наставник, опекун, и просто уставшая от бессмысленности существования всего живого как минимум в одной далекой-далекой галактике пожилая женщина - да-да, она самая, бабушка-пенсионерка) - холодная, равнодушная ко всему, что не относится к безопаснос-

ти (и на эту загадку не дали толкового ответа) нас единственного. Висас - слепая женщина-джедай, единственная оставшаяся в живых представительница народа Миралука - столь убедительно трагична, что хочется немедленно достать родную световую шапку и покроешить на бастурму ту сволочь, что обидела бедную кроху. Монологи трансплантированного из первой части НК-47 слегка потускнели спектром, но тем не менее явили несколько замечательных перлов-деликатесов, коими можно с легкостью накормить пару-тройку чувств юмора.

Прочие спутники из ряда вон не выпадали, а наложившаяся на их драматические таланты стандартно превосходная озвучка серии неоднократно усмиряла рвущиеся из недр организма позывы к беспросветному экстремизму и примиряла отчаянно скорбящие чувства с удручающей действительностью. И потому дорезав последнего ситхского гада, я не стал уподобляться им, отдав свою душевную организацию во власть бесперспективных настроений, а только лишь слегка взгрустнул о том, что праздник получился слишком куцом, да пожелал Obsidian удачи с Neverwinter Nights 2.

#### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 из 10	ИТОГО <b>7.1</b>
Графика	7 из 10	
Звук и музыка	9 из 10	
Сбалансированность	6 из 10	
Ценность для жанра	8 из 10	





# ПРИЗРАКИ "СТАРОЙ РЕСПУБЛИКИ"

Нет качества, есть досрочный релиз.  
Нет бета-теста, есть рождественские распродажи.  
Нет багов, есть недокументированные возможности.  
Нет совести, есть лишь Великая Прибыль.  
Кодекс Ордена Маркетологов

**Внимание.** Данный текст содержит серьезные спойлеры, касающиеся сюжетной линии KotOR2: Sith Lords. Если вы не прошли игру и считаете, что подобная информация может испортить вам удовольствие от прохождения, не читайте дальше.

Мы уже давно привыкли к наглухо запаянным дверям, ведущим в никуда, к таинственным монстрам, которые улыбаются с экранов демонстрационных мониторов на выставках, но бесследно растворяются в момент релиза. Игры режут. Чтобы быстрее, чтобы успеть, чтобы продать в самый удобный момент. Нам остаются лишь осколки ресурсов, да комментарии в коде, позволяющие представить, насколько больше и лучше могла быть игра, не поторопись издатель. Справедливости ради скажем, что "больше и лучше" не означает, что плохие игры получают исключительно по вине злокозненных финансовых "гениев". Но бывают случаи, когда следы от выдранных локаций и кусков сюжета уподобляются безобразным шрамам на теле игры. Так случилось и со второй частью "Рыцарей Старой Республики". Цель данной статьи — показать, чего мы все лишились и немного поразмышлять над причинами произошедшего.

Намеки на вырезанные локации и сцены не были раскопаны автором самостоятельно. Я лишь перепроверил, обобщил и систематизировал информацию, обнаруженную посетителями форумов Obsidian Entertainment и впервые представленную в ветке

<http://forums.obsidianent.com/index.php?showtopic=29503>. Итак, приступим к разбору.

## Эпизод первый: Месть дроида

Из разговора с восстановленным НК-47 можно выяснить, что при особе главного героя находится передатчик, позволяющий группам настырных НК-50 обнаруживать местонахождение партии. Искренне расстроенный появлением жалких пародий на себя любимого, тезка (и коллега) Хитмена обещает разобраться с хитрым устройством и выяснить, где находится база "пятидесятих". На этом сюжетное ответвление и обрывается — больше вы о логове преследующих героя убийц ничего узнать не сможете.

**Как все было на самом деле:** база, она же завод по производству дроидов модели НК-50, должна была находиться на Телосе.

**Чего мы лишились:** у нас отняли большую локацию, населенную не самими слабыми и весьма экспонатными противниками. Здесь также должно было находиться лучшее дистанционное оружие в игре (Droid Assassin Rifle, сейчас его можно получить только через консоль). Самое главное — нас лишили массы забавнейших ди-

алогов в фирменном стиле "сорок седьмого" и очередного сюжетного узла, который многое бы прояснил в самом финале (читайте ниже).

## Эпизод второй: Настоящий полковник

Полковник Тобин, правая рука главы ондеронской военной хунты, неожиданно получает помощь от Крейи и бежит из дворца, бормоча, что есть еще шанс спасти Ондерон от влияния Республики. Некоторое время спустя он обнаруживается на флагмане флота Ситов, атакующего Телос.

**Как все было на самом деле:** Крейя вылечила раны Тобина, поскольку знала, что побежит он не куда-нибудь, а напрямик к Дарту Нихилусу.

**Чего мы лишились:** сцена с Тобином, рассказывающим Нихилусу о Джедаях, укрывшихся на Телосе, замечательным образом объяснила бы, с чего это вдруг Ситы перешли к масштабным действиям.

## Эпизод третий: Мастер в клетке

В полуразрушенной академии Ситов герой находит труп мастера Джедай по имени Лорна Ваш. Это та самая дама монголоидной наружности, которая на собрании, лишившем Изгнанника статуса рыцаря, была настроена наименее враждебно.

**Как все было на самом деле:** по первоначальной задумке мастер Ваш должна была остаться жива.

**Чего мы лишились:** именно Лорна должна была окончательно объяснить природу Force Bond, связывающую

Ну что тут сказать, позт...  
А сколько подобных перлов мы не услышали?



Фабрика? Знать не знаю, ведаю не ведаю



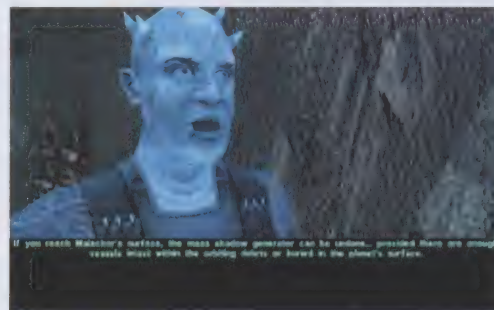
Откройте, милиция!







Осталось только нажать на кнопку



Последний приказ



А дальше?

Изгнанника и Крейю. К тому же где-то в локации ошивался бы ее падаван, перешедший на Темную сторону. Как именно проходила бы встреча с ним, неизвестно, но так или иначе еще одной драматической сцены нас лишили. Наконец, образ Лорны Ваш выгодно отличался от образов других мастеров Джедай. Из разговора с ней стало бы ясно, что на Коррибан они с падаваном отправились не прятаться, а воевать с возвращающимися на планету Ситами.



## Эпизод четвертый: Дроид наносит ответный удар

На Малакоре вы видите, как Remote, личный дroid Бао-Дура, выполняет последнюю волю хозяина (вероятно, Бао-Дур погиб при крушении, что и включило программу). Дroid чинит Mass Shadow Generator, то самое устройство, что когда-то искорежило планету и погубило находящийся на орбите флот мандалорцев, и ждет сигнала от Изгнанника, готовясь снова активировать его. В самый неудачный момент появляется G0-T0 и заявляет, что уничтожения Малакора 5 он не допустит.

**Как все было на самом деле:** неожиданную помощь Remote должен был получить от НК-47.

**Чего мы лишились:** нас оставили без объяснения судьбы трех весьма

интересных персонажей. Пропущенная сцена также должна была быть связана с фабрикой НК-50. Настоящим хозяином дроидов-убийц нового поколения был Гото. G0-T0 погиб бы от рук НК-47, а уцелевшие НК-50 признали бы "сорок седьмого" своим уважаемым предком и учителем. Remote во время разборки успел бы скрыться, сохранив возможность активировать генератор.

## Эпизод пятый: Кому я должен, всем прощаю

На Малакоре Мира вновь сталкивается с сумасшедшим вуки Ханхарром. Вылеченный Крейей Ханхарр в очередной раз пытается убить Миру за то, что когда-то она спасла ему жизнь. В очередной раз ему это не удастся. Мира уходит "в никуда", лишь в самом конце у героя есть возможность узнать от Крейи ее дальнейшую судьбу.

**Как все было на самом деле:** Мира должна была встретиться с остальными сопатриотами, вместе они отправились бы штурмовать академию и встретились с Крейей.

**Чего мы лишились:** мы лишились всего. Нас оставили без нормального финала, который бы заключался не в драке средней сложности, диалоге средней марзатичности и коротком мувике невинного содержания. Нормальный финал должен был задействовать всех персонажей. В зависимости от того, насколько было велико влияние Изгнанника на каждого из них, в зависимости от того, стали ли Аттон, Мира и Брианна (Handmaiden) учениками героя, было предусмотрено несколько скрип-

товых сценков противостояния NPC с Крейей, Дартом Сионом и даже друг с другом. Теперь все расклады и варианты судьбы сопатриотцев, увы, не восстановить.

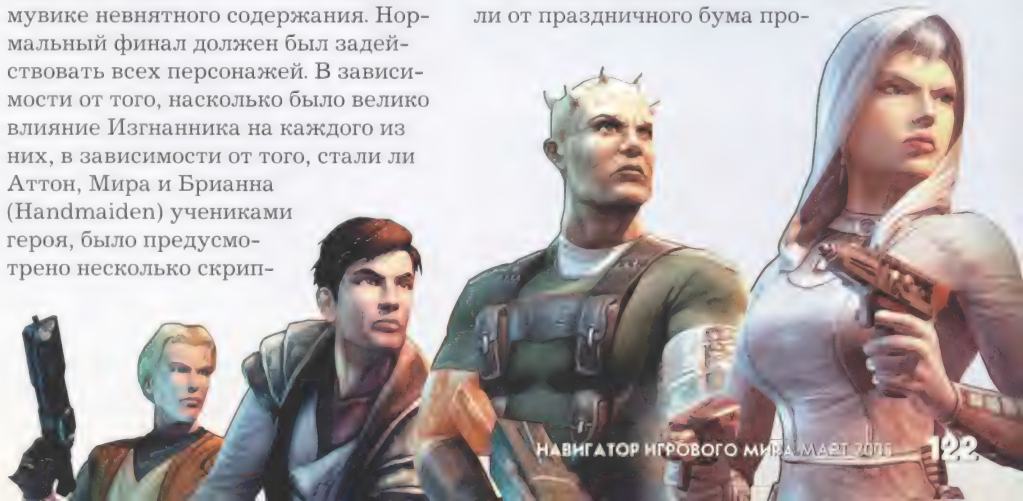
## Кто виноват?

Комментариев ни от разработчиков, ни от издателей не последовало. Единственное, что можно с натяжкой комментарием посчитать - это сообщение одного из модераторов форумов Obsidian Entertainment. Вкратце оно сводится к следующему: "В играх часто остаются хвосты неиспользованных ресурсов, не забивайте себе голову". Мы бы и не забывали, если бы не масштабы сокрытого.

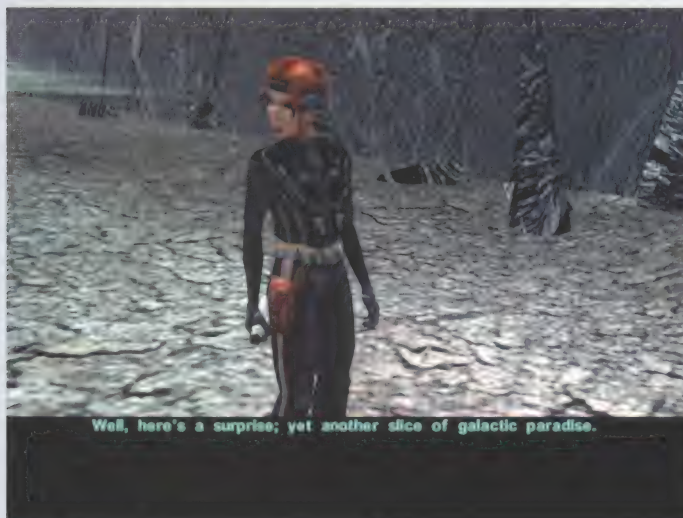
Честно говоря, ждать официальных комментариев от Obsidian было бы глупо. Компания находится не в тех условиях, чтобы о чем-то заявлять через голову LucasArts. И именно в LucasArts стоит искать причины случившегося. Основных факторов, повлиявших на то, что игра дошла до нас в таком изуродованном виде, два.

## Собирай всех, мы не справляемся!

Первый фактор - желание издателя выпустить Xbox-версию именно под Рождество-2004. Ведь Рождество - это не только дополнительные прибыли от праздничного бума про-







📌 К черту подробности, на какой я планете?!

даж. Это еще и дополнительные при- были аккурат в конце квартала. Кон- тракты LucasArts всегда составляла так, что желания издателя не обсуж- дались, вспомнить хоть опыт Raven Software, которая стахановскими ме- тодами построила Jedi Knight 2 ровно за двенадцать месяцев.

Obsidian - не Raven. Какими бы не были прошлые заслуги ее дизайнеров и программистов, Obsidian - команда молодая, репутации не заработавшая. И потому, когда с февраля релиз при- ставочной версии был перенесен на Рождество (а PC-версии, соответ- ственно, с весны на февраль), вряд ли кто-то вообще был в состоянии возра- жать. Естественно, что не доведенные до ума локации были выброшены из игры. И фабрикой НК-50 дело тут не ограничилось: недоступный уровень на подземной базе, кусок доков Нар Шадаа, стыдливо прикрытый заглуш- ками с текстурами дверей. Вслед за локациями полетели и квесты, и сю- жетные ответвления, на них завязан- ные.

Также по числу и "стабильности" багов в KotOR2 видно, что времени на нормальный бета-тест не было. Странное поведение камеры в скрип- товых сценах, нестыковки моделей оружия и моделей персонажей, про- падающие из инвентаря предметы, загадочные падения FPS на ровном месте, залипания и застревания пер- сонажей в углах - все это кричит о сырости продукта. А контроль каче- ства, как становится очевидно при прочтении титров игры, дело издате- ля и только издателя. То, что не успе- вали хоть как-то проверить, легко мо- гли пустить под нож. И пустили.

Почему хоть что-нибудь не было исправлено за полтора месяца между релизами двух версий? Подумайте, как бы это выглядело со стороны. За те же деньги и в той же обертке игро- ки на PC получили бы совсем другой продукт. Приставочники были бы в ярости, и ярость эта была бы полно- стью оправдана, так что решение Lu- casArts оставить все как есть - вполне

очевидно. Только вот с самого начала, с Xbox-версии, нужно было о каче- стве позаботиться...

### Цензуры нет, есть формат

Второй фактор - внутренняя цензура. Да-да, именно цензура. При всем ува- жении (и где-то даже любви) к все- ленной Star Wars нужно отдавать се- бе отчет, что это сказка. Милая, доб- рая сказка "для детей от восьми до восьмидесяти". Это мир, в котором Добро искусственно отделено от Зла, в котором царит старый лозунг "война без крови, любовь без секса". Мир, где все и вся имеют абсолютную цен- ность, которая тщательно взвешена и записана на ярлычке.

Сюжет же KotOR2 противоречит всем канонам. Да чего уж там, от него пахнет откровенной ересью. Да- же того, что осталось, хватит для па- ры инквизиторских костров. Вырож- дение Ордена Джедаев. Мастера, пря- чущие голову в песок и бормочущие о высшей мудрости в тот самый мо- мент, когда Галактика рушится им на головы. А в противовес - Крейя с ее холодной, в чем-то отталкивающей, но до скрежета зубного логичной моралью. Слова о том, что Реван был прав даже тогда, когда стоял на Тем- ной стороне. Добавьте еще пару исто- рий с предательством, гибель люби- мых NPC на руках у протагониста - от милой доброй сказки останутся лишь декорации.

Решение о кастрации сюжета игры - оно, пожалуй, даже на пользу миру Star Wars. Но нарушилась стройность повествования, выдав зия- ющую пропасть вместо открытого фи- нала. И безумно обидно за сценари- стов Sith Lords во главе с Крисом Эве- лоном. Тем самым Крисом Эвеленом, который придумал великолепный сю- жет Planescape: Torment, а в KotOR2 мог превзойти самого себя. Ведь при всей схожести с финалом PST финал Sith Lords был продуман гораздо глубже (и это видно только по достав- шимся нам огрызкам!), а характеры NPC получились объемнее.



📌 To military base sub-level". Написанному не верить

### Что делать?

А делать-то практически нечего. На- деяться, что хотя бы часть изъятых локаций восстановят, бессмысленно. Дважды бессмысленно верить в вос- становление оригинального финала. Хорошо еще, если официальные пат- чи победят все баги игры.

Есть еще игровое комьюнити, и есть моддеры, неплохо потрудившие- ся над первой KotOR. Однако отсут- ствие нормального SDK и фрагмен- тарность сохранившихся данных о вырезанном контенте не позволяют надеяться на восстановление исчез- нувших локаций и сцен в полном объеме.

Пока же просто посмотрите на призраков "Старой Республики". Озвучку вырезанных диалогов вы сможете обнаружить в подкаталогах папки \StreamVoice: реплики Лорны Ваш находятся в \StreamVoi- ce\804\vash01, а финальное противо- стояние НК-47 и G0-T0 - в \Stream- Voice\901\sensorfi. Чтобы прослу- шать эти файлы, переименуйте их из .wav в .mp3, что позволит проиграть их в Winamp.

Фрагменты самих диалогов нахо- дятся в файле dialog.tlk в корневой папке игры.

### 📌 А ты здесь как оказался?





Александр ВАСНЕВ



# ДЕТИШКАМ О ЗМЕИШКАХ

Жанр Детская адвенчура Издатель 1С Разработчик PIPE Studio Русское название Pentium III 500 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb)  
Количество дисков 2 CD Сайт games.1c.ru/popovich



Почти Шекспир, для тех, кто понимает...

"Игра по мотивам мультфильма есть аркада". Этой аксиомы уже который год придерживаются создатели непререкаемых атрибутов кассовых анимационных полнометражек. Насколько коммерчески успешным оказался "Алеша Попович и Тугарин Змей", сказать трудно, но одна из первых ласточек российского мультипрома так старалась выглядеть конкурентоспособной на фоне западных товаров, что появление одноименной компьютерной забавы было событием предсказуемым. Правда, разработчики из PIPE Studio (в чей послужной список входят "Полная труба" и "Братья Пилоты. Олимпиада") решили отбросить в сторону все догматы и вместо ожидаемой аркады сотворили по мотивам русского национального

"Шрека" самую настоящую адвенчуру.

Такая задумка девелоперов заслуживает одобрения, но вот ее реализация... Нет, конечно, если предположить, что перед нами проект, рассчитанный исключительно на детей (хотя издатели и разработчики эту фишку не афишируют), то все не так и плохо. В противном же случае геймплей не выдерживает никакой критики: ес-

❏ Не желаете ли ответить силушки богатырской?

ли подходить к ней со "взрослыми" мерками, то игра тупа и коротка. И все же, раз в ее основе лежит мультфильм, давайте будем считать, что мы имеем дело все-таки с детской адвенчуры.

Но "Алеша Попович и Тугарин Змей", пожалуй, получился слишком простым даже с учетом скидки на предполагаемый возраст целевой аудитории, и лишь пара-тройка намеков на более-менее адекватные головоломки способны сгладить этот недостаток. Геймплей приятно разнообразят мини-игры. Их здесь не очень много, ровно столько, сколько должно быть, чтобы еще раз не подставить под вопрос жанровую принадлежность проекта.

Внешне же компьютерный последыш смотрится вполне сносно, под стать первоисточнику; отдельно хочется отметить, что авторы мультфильма специально перерисовали для адвенчуры часть роликов. И подобно-го рода мелочи не позволяют повесить на нашу гостью ярлык "халтурка" (что очень хотелось сделать после первых пяти минут знакомства). Хотя петь ей дифирамбы тоже не стоит: это нормальный середняк в своей весовой категории. Только говорящий ос... конь Юлий своими дебильными комментариями порой достает, а так почти все в порядке.

РЕЙТИНГ

5.6

❏ Вороны пошли глупые: классику не читают, на сыр не ведутся





## FRED & JEFF: A MOVIE ADVENTURE

Жанр: Аventura. Издатель: Акелла. Разработчик: Alcachofa Soft. Русское название: Секретные Агенты: Киномонстры атакуют. Рекомендуется: Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb). Количество дисков: 2 CD. Сайт: [www.akella.com/pub-fred&jeff-ru.shtml](http://www.akella.com/pub-fred&jeff-ru.shtml)

Два бойких старичка продолжают играть в спасателей человечества. На этот раз им придется исправлять ошибки ученого Бактерио, сотворившего машину для перемещения героев кино в реальный мир. Изобретение дало сбой, и исключительно отрицательные персонажи оказались на свободе. Перед организацией по борьбе с преступностью Т.И.А. встала задача вернуть злых гениев обратно на киноленту. Все лучшие агенты бюро находились в отпуске, поэтому руко-

водителю Т.И.А. пришлось поручить эту миссию Филемону и Мортадело. Чрезмерно развитая страсть к экспериментам помешала дедушкам справиться с предоставленной им техникой, и они сами переместились за стекло телевизионного экрана.

События развиваются по старому проверенному сценарию. Герои восхваляют себя, критикуют друг друга, издеваются над всеми встречаемыми и совсем не заботятся о следовании сюжетной линии. По уровням в творчес-

ком беспорядке разбросаны носки и колбасы, а игровое меню оформлено в виде туалета с бутербродом. Подобные шутки и веселье правят бал секретных агентов, в то время как атакующие киномонстры излучают всеми нами любимый искрометный юмор.

Главные персонажи работают шаблонно и бригадно. Периодически они и вовсе путаются голосами: Мортадело начинает разговаривать голосом Филемона и наоборот. Происходит ли это в силу возраста секретных агентов или невнимательности разработчиков — история умалчивает.

Охарактеризовать игру как классический русский квест мешает только одно обстоятельство. Она испанская. Так что время от времени складывается ощущение, что вы играете в русский квест, но при этом мало чего знаете об особенностях русского менталитета. Хотя локализаторы старались. К примеру, герои трогательно называют друг друга шефом и коллегой. А на предложение сразиться в покер Мортадело гордо отвечает, что предпочитает играть в "Пьяницу".

Напоследок позволю себе дать небольшой совет тем, кто отважится поиграть в интернациональных дедушек. Товарищи, инвентарь откроется, если завести курсор за верхний левый угол экрана.

**РЕЙТИНГ**  
**5.0**



## THE ARRANGEMENT Александр ВАСНЕВ

Жанр: Аventura. Издатель: Michael B. Clark. Разработчик: Michael B. Clark. Рекомендуется: Pentium III 450 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb). Количество дисков: 1 CD. Сайт: [members.aol.com/arrangementgame](http://members.aol.com/arrangementgame)

Абсурд! Это единственное слово, которое приходит на ум после знакомства с The Arrangement — очередной гостьей из стана набивших оскомину любительских поделок. Чтобы планета знала своих героев, сообщу, что ее создателя зовут Майкл Кларк, а одним из его немногих помощников является уже знакомый нам любимец публики, гроза всего прекрасного Кристофер Брендель.

Но хватит об авторах, пора сказать что-нибудь и о самой игре. Имея некое представление о подобных кустарных проектах, ничуть не удивляешься тому, что графика и анимация персонажей здесь достойны лишь непечатных эпите-

тов. А вот степень маразма местного сюжета и головоломки, может вызвать шок даже у подготовленного игрока. Нет, когда после завершения пролога злодей, похитивший жену главного героя, сообщает нам, что на все поиски у нас есть всего лишь час (неужели всего один час мучений?), то это еще можно пережить. Но, когда следует дальнейшее пояснение, что перед нами всего лишь игра, и, следовательно, этот час будет длиться до тех пор, пока мы не решим все пазлы, то хочется удариться в истерику. Почему? А вы знаете, какие там пазлы? Нет? Вы — счастливики и, если хотите такими остаться, не покупайте The Arrangement!



По-моему, лягушку целовать и то приятнее...



Недоразумение слева — это всего лишь обычный принтер

**РЕЙТИНГ**  
**3.1**



Осман МУРЗИЛКИН

# ДАНС, ДЕКАДАНС, ДАНС...

Жанр RPG Издатель в России Руссобит-М Разработчик Silver Style Entertainment Русское название The Fall: Последние дни мира  
Рекомендуется Pentium 4 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) Количество дисков уточняется Сайт www.the-fall.com



Когда радиоактивные облака рассеялись, стало видно, как новая цивилизация начинает борьбу за свое существование.  
Fallout

**К**ажется, пляски на могиле Fallout (рядом с которой еще и возник холмик с надписью Interplay) перестали быть заунывными корпоративными вечеринками равнодушных разработчиков и обрели чисто практическую направленность. Кто-то притащил саперную лопатку - и началось. Как грибы после кислотного дождя пошли проекты “в духе”, “в стиле”, “в ключе”, “по мотивам”, “по лекалам”, “от создателей”, “от создателей создателей”... Отсеяв туманную Metalheart, исключив из списка близкие по духу, но далекие по концепции S.T.A.L.K.E.R и Day of Mutants (надеюсь, она все-таки выйдет), недоверчивым снайперским прищуром выставив вон собственно Fallout 3 от Bethesda, мы остаемся один на один с The Fall. Все же, если разобраться, не так-то уж и много на свете настоящих RPG “в духе”, “в стиле”, “в ключе”, “по мотивам” и “по лекалам”...

Печальный факт, друзья: великий Fallout в свое время высадил нас на райском острове свободы, геймплея и сюжета. Мы были так рады, что даже не заметили, как Мессия уплыл от нас на танкере из финального ролика Fallout 2, оставив на произвол собственных мечтаний, надежд и веры. Прошло больше пяти лет, а ласточки возрождения на наш остров невезения все не летали. За это время мы были испорчены квартирным вопросом, успели одичать, перегрызть друг друга, пустить на дрова идола гнилых богов и забыть, чего же именно нам надо. В таком плачевном состоянии человек, как известно, привередлив и брезглив, оставляет на берегу, а сам с наизысканным отчаянием цепляется за любую проплывающую мимо дощечку.

The Fall обещала зайти в нашу гавань не каботажным корытом, а подлинным “Мэй Флауэром”. Беда лишь в том, что производители компьютерных игр склонны много обещать, а потребители - относить каждое слово разработчиков в банк. В Германии, на малой родине космополитов-разработчиков из Silver Style Entertainment (известны по

вялой апокалиптической фантазии Soldiers of Anarchy), в банковском деле, финансовых пирамидах и грюндерских надувательствах толк знают...

## Послезавтра, или Хьюстон, у нас проблемы!

Из Новейшего Завета: “В 2062 году озоновый слой поредел, и боженька без цензуры смог разглядеть скверные вещи, творимые на земле. И остался Он недоволен, и устроил человеку большие неприятности. Население планеты истончало. Перед судом Его оказались равны все, но выжили, в основном, самые сволочи...”

В Fallout 2 небо мы видели только на логотипе Black Isle. Небо в The Fall - спецэффектище той еще изобразительной силы



Любопытный человек Роланд Эммерих, большой любитель пошутить с матерью-природой и сам в некоторой степени шутка природы, был прав во всех своих пророчествах, кроме одного. Ледники не начали таять сами по себе, Нью-Йорк захлестнуло гигантской волной вовсе не потому, что где-то в океане утонула станция “Мир”, а снег в Дели выпал далеко не по идейным соображениям. На самом деле в 2062 году NASA задумала покорить Марс, вспахать, засеять и собрать тридцать три урожая, чтобы всем, всего и навсегда. Но случаются не только собаки в подворотне: сволочи-террористы активировали в атмосфере Земли все шесть роботов-терраформеров, отправленных покорять планету им. бога войны. Со старушкой произошел передоз углекислого газа. Природа тоже расстроилась, отчего у нее поднялась температура, выступила испарина (растаявший лед с полюсов затопил континенты), усилилась отдышка (ураганы неимоверной силы сдували целые города). И началось светопреставление. В Небесной кан-





целярии уже заполнили заявку на четырех всадников-капелланов, но ласты человечества все никак не желали клеиться.

Тем временем семья нашего альтер эгоиста тихо-смирно выращивала в подвале грибы, возделывала плантации с MJ (Mary Jane, она же марихуана) и мечтала о светлом будущем без власти сильных, жестокости и наркотиков. Как говорится, «они были готовы любить весь мир, но мир их не понял». Не понял и прислал рейдеров. Налетчики закопали всех, кроме главного героя, который каким-то образом закошил участие в семейном свинцовом фуршете. Когда отыграли страхи, выиграло все остальное: найти, отомстить, купить новую рубашку и постирать носки. Эти простые американские мечты однажды утром приводят его в штаб-квартиру Нового Правительства. Лжедядя Сэм торжественно посвящает протагониста в рейнджеры и дает завет рубать зло шашкой налево, направо, а потом еще раз вдоль.

### Ролевая система неспециального назначения

Но прежде, чем до этого всего дожить, надо уладить бюрократические формальности. Застольная крыса-чиновник попросит нас сообщить Новому Правительству следующие данные: имя, дату рождения, секс (то есть rol), национальность (по так и не проверенной информации, славянское происхождение пригодится в квесте с русским космонавтом) и место жительства. Далее бюрократия сменяет ролевое анкетирование. Припомните свой жизненный опыт (пока хорошие парни на Диком Западе доили коров

и зарабатывали бонус к «выживанию», плохие парни на Диком Западе «доили» хороших парней и зарабатывали бонусы к «огнестрельному оружию» и «красноречию»). Трезво оцените свои физические данные – ответ повлияет на расклад первостатейных характеристик.

Затем в резюме начинают править бал цифирь, приобщенная к соответствующим пунктам: Сила, Подвижность, Выносливость, Обаяние, Интеллект, Ловкость и никаких намеков на Удачу. Видимо, после Катастрофы людям с ней не по пути... Характеристики влияют на перки, кои все до единого – беженцы из Fallout: ближний бой, легкое, тяжелое и снайперское оружие, метание гранат, ножей, взрывчатка, выживание, скрытность, воровство, взлом, умение управляться с техникой сложнее пылесоса, вождение автомобилей, танков и вертолетов, красноречие и медицина. Табель о перках настраивает ролевую душу на оптимистический лад: не стрельбой единой жив постапокалиптический мир. То ли еще будет: трудолюбивого качка ждут «таланты» (скиллы), да по три для каждого перка (а на самом деле их – стимул для рецидивного прохождения – больше; например, для «легкого оружия», как минимум, «стабильные попадания в голову», «больше критических ударов», «повышение скорости перезарядки», «бережный уход за стволом», «прицельная стрельба в репу» и это не все), а на пути к заветной сотне перки постоянно будут обрастать разными числовыми бонусами.

Ролевые формальности даже не вышли на финишную прямую, а нас уже пробирает дрожь предвкуше-



ния: когда ж, в конце концов, и что там будет продолжением?!

### Into the Wastelands?

Но отложим на время в сторону волнующие тонкости геймплея. Потому что нам пора тянуть лямку обучающего квеста. Как вдруг... Порывы ветра между первой (стартовой) и второй (решающей) локациями меняются кардинально. Сначала кажется, что The Fall воспроизводит Fallout механически, прилежно, но поверхностно. Потом внезапно случается контакт – и нас ослепляет божьими искрами дизайна, сюжета, игрового процесса. Духом великой игры от Interplay насыщена буквально каждая локация. Радость узнавания, возвращение домой или просто самовнушение – разобраться в своих чувствах к The Fall сложно. «Ага, как первая любовь!» – коварно поддакивает дорчитатель и свободной пятерней крутит у виска.

Хотите – смейтесь, хотите – хоть до слез, но внешнее сходство с Fallout очевидно: от обглоданного скелета американской машины до родинки-текстуры на обшарпанной стене мертвого завода. Вы когда-нибудь задумывались, какой вклад может внести в атмосферу игры некая мелочь, скажем, песок, по которому ходят герои? SSE даже такую ерунду смогли превратить в спецэффект. Мир The Fall – не то чтобы сплошная гладковыбритая пустыня. Здесь (географически – на границе США и Мексики) есть и оазисы, и леса, и свалки века, и потроха некогда крупных городов. Совладавшие с такими просторами дизайнеры из Silver Style никогда не повторяются. И песок, в который торжественно погружается этот мир, везде разный. Серый, рыжий, желтый, красный, белый, – нет, в самом деле! Полагаете, мелочь? Вот уж позвольте ну никак не согласиться.

Любая деревенька (всего в игре около двадцати больших, очень детализированных и насыщенных действием локаций, а на освоение Америки, по нашим прикидкам, уйдет часов со-



Курковые постановки The Fall с легкостью превращают в клинтивудскую дуэль прищуров поединки на чем угодно: «Налашниковых», «Драгуновых», «Узи», ножах «Викторинкс»...







рок) - маленький шедевр дизайна и виртуозная игра на струнах большой души. Каждой актер NPC-театра (их в "труппе" пара сотен лицедеев, любой третий замешан в каком-то квесте) хорошо знает свою роль. Его день расписан по минутам, он не забывает жаловаться герою на насущные проблемы, дважды питаться, обсуждать погоду, спорт и политику с соседями, возиться с детьми. Ночью частоколы ощетииваются постовыми с оружием, замыкаются вагонами с углем (вместо ворот) и отпугивают диких зверей огнем костров.

Увы, первое впечатление о The Fall - мираж в пустыне. Мы не были в Пустоши шесть лет и порядком подзабыли, что там и как. Да и приняла первого встречного Безумного Макса за Избранного из Убежища. Всякие параллели с Fallout перестают терзать где-то в середине игры. Жестокий мир напоминает доброго актера из детской сказки, которому поручили сыграть злого редиску. Наивно, не верю! Безысходность не отыщите и рентгеном. Вместо апокалипсиса - вестерн. Вместо реквиема - кантри. Обидное ощущение, как будто повелся на фантик и вновь благополучно обманулся.

### Значит, просто RPG

И все равно, даже через скафандр силовой брони Братства Стали мир The Fall выглядит аппетитно. Квесты - изобретательны и нелинейны. "Почтальонов" разогнали по прямым обязанностям, и задания вроде "возьми пирожок и отнеси бабушке" в этих краях так же редки, как снег. Зато в почете квесты-матрешки и квесты-межконтинентальные-ракеты, распадающиеся на субквесты-боголовки. Те несчастные собратья по перу, которым выпадет жребий писать игропрохождение, обречены на адский труд, ибо практически каждая голово-

ломка, придуманная затейниками из SSE, может быть разрешена пятью разными способами.

Любимый пример. Чтобы попасть в нарколабораторию налетчиков, нужно узнать пароль (который, конечно, так и звучит: "пароль"). Отчаянно ищем в округе уполномоченных рейдеров, пытаем их, снимаем скальпы, но все безрезультатно. Мелкая шущера пароля не знает. Зато однажды нас чуть не собьют на дороге какие-то бандитские шишки с мигалкой. Расспросив вокруг, мы узнаем, что эти автоматизированные налетчики питают слабость к проститутке по имени Н. Умный герой додумается сам, прочим подкажут NPC: нужно где-то найти жучок, прикрепить его к машине во время сеанса любви и вывести таким образом злосчастный пароль. Но и это не подножье айсберга. Добыча жучка - задача на день, никак не меньше. Владеет хитроумным гаджетом только один человек в округе - большой чудак Джим Боб. Парень очень хочет понравиться девушке Данае из соседнего колхоза, но вот беда - личная гигиена у него хромает. Чтобы привлечь внимание фамм фаталь, предстоит: а) добыть стильный жакет из крысиного меха; б) обзавестись куском мыла и совершить над Джимом акт мойдодырства; в) сделать ему прическу как у Элвиса. Чтобы решить каждую из этих задач по спасению человечества, нужно напрячь все-все-все: красноречие, навыки воровства, терпение, интеллект.



Имеет смысл приручить пяток наемников (благо, в лагере их выдают пачками и под расписку), воспитать профессионалов своего дела, обуять и вооружить. Бои - вот мы и дошли до сладенького - проходят в режиме реального времени с паузой, подозрительно похожем на походный режим, где длину и время начала хода определяет сам игрок. Режимы сложности - от "для рахита" до "кошмарЪ". Враги - звери, люди и мутанты. Возможностей - море пенное. Если управление шестью отъявленными негодьями вдруг окажется непозубным для вас, ноги помощи протянут скрипты. Каждому бойцу, как когда-то Маркусу и Сулику в Fallout 2, можно выбрать режим поведения. Настройки гибкие, реализация на диво достойная.

Рукоприкладство в The Fall чем-то похоже на аналогичную смерте- и жизнедеятельность в Jagged Alliance 2. Необходимости в тактических ужимках меньше, возможностей - примерно столько же. Оружие и перки - это те сверчок и скрипка, которые определяют, как вы будете воевать. Оперативный простор, на первый взгляд, поражает: можно стрелять из движущейся машины, ползать со снайперской винтовкой, подкрадываться с ножами, носиться с автоматами и сеять неразумные, недобрые, зато вечные гранаты. Увы, большинство боев носит скоротечный и туповатый характер. И напрягаться, применять все эти ненужные бутафорские фишки - все равно, что бороться с тараканами по доктрине НАТО. Красиво, но бесполезно. Так что лучше сразу сбросить тактическую

Готическая культура не позволяет немцам бросить NPC на произвол судьбы. Поэтому каждому счастливому сукиному сыну (и дочери), уцелевшему после катастрофы, положено спать, есть и работать, а по вечерам затягивать у костра мантру "Ом"





паранджу, распустить всех своих медиков, снайперов, штурмовиков, бойскаутов и командос и пройти игру одним убергероем. И хлопот меньше, и перестрелки что цитаты из вестернов, и соль на манчжинские мозоли мешками – уровни-то набираются быстро, баланс исправный.



Реализм игры знает, где проходит тонкая красная линия между “фишкой” и назойливостью. Можно заниматься ремесленничеством, охотиться на оленей, с помощью ножа разделывать туши забитых кабанов, жарить мясо на костре и обменивать (денег в игре нет – сплошной неудобный бартер) у торговца на оружие, броню, медикаменты. Специальный датчик подскажет местонахождение источника воды, а металлоискатель наметит, что прежде чем забыть фонтан, неплохо бы найти лопату и поработать руками. Путешествия по карте занимают минуты (кстати, доступ к новым локациям получаем квестовым, никак не бойскаутским путем; что еще досаднее – нет “специальных встреч” и “случайных потасовок”), а у машин (а также танков и вертолетов) есть скверная привычка жрать бензин галлонами. Оружия в игре (провинциальный шик, не иначе) – сотни реальных образцов, и к каждому полагаются подробности вроде разнообразных патронов и довесков типа ЛЦУ, снайперского прицела, глушителя и укороченного ствола (все из серии “сделай сам”). На картах вперемешку с жизненно важными сюжетными вещами валя-

ется абсолютный хлам, а инвентарь игрока до зубного скрежета мал. Прежде чем лечь спать, герои читают книжки, чревоугодничают и греют кости у костра. Потом кто-то идет в караул, а кто-то дремлет на раскладушке. И еще миллион забавных приступов реализма. Под названием “немецкая игра”.

## ТТХ

Графика The Fall хороша для RPG и безбожно стара для стратегии или шутера. Самая сильная черта движка – это, конечно, города, текстуры, насыщенность кадра деталями. Модели героев недостоинны приставки “супер”, но на фоне многоугольников из иных ролевых игр смотрятся вполне на “уд”. Оружие в их руках напоминает плоский спрайт, а эффекты стрельбы указывают на тягу разработчиков к красивому, которого на движке трехлетней давности быть не может. Подводит и камера, непослушная в тесных комнатках зданий, норовящая скрыться с места действия во внутренности холмов и заборов. Наконец, героев часто подозреваешь в ношении гермесовых сандалий (на землю они почти не ступают) и бесплотности (ситуации вроде “застрял в тебе” в порядке вещей).

Неопрятность игры сейчас старательно зализывается патчами. Их выпускают раз в десять дней, и на сегодня (если ваш непокорный не отстал от жизни) уже существует версия 1.6 (а перед ней были 1.5, 1.4, 1.3...). Что печально – ведь “Руссо-бит-М” из инстинкта коммерческого самосохранения не намеревается выпускать версию, зеленее 2.0.

И еще две вещи должны задеть и разбередить. Это музыка и звук. Немецкий рок под Rammstein в главном меню, наверное, не собирався тягаться с A Kiss to Build a Dream On Луиса Армстронга. Но все равно – настраивает. Внутриигровые композиции, особенно инструментальные и “племенные”,



обладают такой чудесной невесомостью, что без них игра бы превратилась в ролевого доходягу с кляпом во рту. И, наконец, озвучка. Для немецкой версии были приглашены актеры, число которых в пять раз превосходило численность SSE – восемьдесят человек. В итоге вам не встретится ни одного немомго персонажа (кроме пустынных монахов, которые зашивают себе рты из собственных пустынных соображений). А крепкие и начитанные, местами смешные, местами “станиславские” диалоги будут озвучены во всей своей гордой нелинейности. Впрочем, об отечественной локализации ничего обнадеживающего пока сказать нельзя.

## Констатируем

The Fall, безусловно, талантливая, цельная, яркая и здоровая игра. С глубоководным сюжетом, раскидистым деревцем ролевой системы, умеренной нелинейностью, коварным дизайном, хорошим послужным списком квестов и свежим, почти ледяным дыханием геймплея. Но не ласточка возрождения. И даже не цыпленок. Впрочем, обвинять ее в спекуляции духом W (Wastelands, разумеется) и буквой F просто глупо. Невиноватая она, мы сами переборщили с ожиданиями, надеждами. Нам что ни Fall, то обязательно Out. Но ведь это еще не значит, что эксперименты молодых разработчиков с постапокалипсисом следует признать антигуманными и свернуть, дабы не травмировали? Пусть дерзают. Ищущий да обрящет.

☛ “Знаешь, пап, тебе должно быть стыдно. Умереть с твоей стороны было нечестно. К тому же, это слишком легко. Я знаю, я уже убивал”



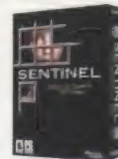
РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	8 из 10	ИТОГО <b>8.1</b>
Графика	8 из 10	
Звук и музыка	9 из 10	
Сбалансированность	8 из 10	
Ценность для жанра	8 из 10	







# ЭВОЛЮЦИЯ



Бог любит троицу.  
Народная мудрость

Жанр Adventure Издатель Adventure Company, Game Factory Interactive Разработчик Detalion Русское название Sentinel: Descendants in Time  
Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) Сайт [www.dormeuse.info](http://www.dormeuse.info) Количество дисков 2 CD

**В**се-таки здорово, когда новый год начинается хорошо. И пусть на дворе февраль - это ничего не меняет, ведь, по большому счету, адвентюрный новый год начинается именно сейчас знакомством с уже третьим по счету мистоподобным детищем польской студии Detalion. *Sentinel: Descendants in Time* - это яркий пример того, как самокопирование идей, заложенных еще в дилогии *Mysterious Journey* ("Щизм"), может привести к появлению не безликого клона, а очень даже неплохой игры, лучшей для студии и пока лучшей в своем жанре в этом году вообще.

Главным недостатком предыдущих проектов Detalion было то, что разработчикам никак не удавалось вписать столь любимые ими пазлы (в очень большом количестве) в неспешное течение сюжетной линии. Большая часть головоломок в дилогии была стопроцентно надумана, а поэтому в результате мы имели дело не с адвентурой, а с таким анимированным сборником задач. Но самое печальное было то, что, казалось, увязать эти две компоненты (при сохранении числа головоломок) невозможно в принципе. Оказалось, зря казалось.

## Если пазлы не идут к сюжету, то сюжет идет к пазлам...

В *Sentinel* поляки решили несколько отойти от своих традиций, вследствие чего местом действия игры станет не очередной таинственный мир, а всего лишь гробница, одна из многих построенных в незапамятные времена ис-

чезнувшей расой Tastan. Но прежде чем кануть в Лету, тастанцы успели достигнуть, согласно древним легендам, невиданных технологических высот, а потому все то небольшое, что осталось от их культуры, вызывало большой интерес у представителей новой цивилизации.

Абсолютным лидером рейтингов популярности считалась гробница под инвентарным номером 35. В ней похоронена молодая тастанянка по имени Тамара, чье изображение и личностные характеристики загружены в систему безопасности, дабы девушка могла собственноручно следить за чистотой и порядком в своей усыпальнице, а заодно разбираться со всеми незваными гостями. Последнее у дамы получалось особенно хорошо: живым из ее новых покоев не удавалось выйти практически никому. Но запретный плод, как известно, сладок, и попытки постигнуть секрет номера 35 продолжались.

Роль одного из таких энтузиастов, паренька по имени Бени, нам и придется сыграть в *Sentinel*. Правда, к чести юноши стоит сказать, что в гости к покойнице его влечет не страсть к обогащению, а желание спасти свою сестру Кэрри. Похитивший ее негодяй по имени Доба требует от Бени принести что-то ценное из гробницы в обмен на жизнь девушки. Выбора у нас нет. И хотя последующее развитие событий поставит этот первоначальный расклад сил с ног на голову (с не всегда продуманными переходами), чтобы не испортить вам удовольствие от игры, на этом пересказ сюжетной линии позволю считать законченным. Но главное вы уже поняли. Действие происходит в гробнице, где наличие всяческих секретов и ловушек (что есть не что иное, как завуалированные головоломки) выглядит вполне логичным и естественным.

## О них, любимых...

А теперь давайте перейдем к собственно пазлам. Это слово слишком часто упоминалось выше, чтобы при описании местных головоломок можно было обойтись одним лишь набором эпитетов.

Предлагаемые нам задачки традиционные для Detalion, но, поскольку не все наши читатели знакомы с *Mysterious Journey*, то поясню сказанное. Во-первых, головоломок в игре много, свыше двух десятков, но в то же вре-

Ну, любят разработчики компьютерных игр извергающиеся вулканы, и ничего с этим не поделаешь. Истати, интересно, а что говорил по данному поводу старина Фрейд?



Так, судя по всему, перед нами троянский слон и троянская антилопа гну...



А чем не wallpaper?







↑ Чего же она от меня хочет? - никак не мог понять Бени

мя их нельзя назвать слишком сложными. Правда, не пытайтесь решать их исключительно в уме. Поскольку большинство пазлов имеют ярко выраженную математическую сущность (для их решения нужно справиться с какой-нибудь алгебраической или, что реже, геометрической задачей), то ручка и чистый листок бумаги станут вам незаменимыми помощниками.

В то же время поляки, как и раньше, явно испытывают особую любовь к звуковым головоломкам, когда от игрока требуется при помощи определенных девайсов воспроизвести услышанные ранее звуки или мелодии. Чем вызвана такая любовь - непонятно, но если вам (как и автору этих строк), извините за выражение, медведь на ухо наступил, то... Помятаясь придется, одним словом.

Несмотря на верность девелоперов фирменному стилю, сказать, что система пазлов не претерпела вообще никаких изменений, не получится. Согласно сложившейся в последнее время жанровой традиции, в Sentinel появились подсказки. И здесь их польза велика как никогда, поскольку

решать логические головоломки, не зная условий заданий, как это было в Mysterious Journey, - удовольствие ниже среднего. Правда, с хинтами в игре существует некий перекосяк: в ряде случаев их формулировка настолько прозрачна, что решение проблемы становится делом техники, но иногда они, наоборот, чересчур туманны.

## Ведь могут, если захотят

Sentinel, как и ее предшественник, сделана на трехмерном движке Lithtech Jupiter, но смотрится гораздо привлекательнее. Интересно, что такой положительный эффект достигается не только из-за количества полигонов и качества текстур, но и благодаря дизайнерскому разнообразию. В игре нам предстоит пройти семь специальных комнат гробницы, хотя комнатами их можно назвать лишь условно, поскольку выглядят они как семь фрагментов совершенно разных и, в то же время, одинаково красивых миров, любимых мест тастанянки. Здешние пейзажи неплохо анимированы, хоть это и не слишком скраши-



↑ С этого все началось...



↑ Все закончилось воздушным поцелуем. Несмотря на наличие некоторого прогресса, главного героя не оставляло ощущение, что где-то он лопухнулся

вает их мертвенную бледность. И это правильно, ведь мы имеем дело лишь с образами реальных мест, своего рода отражениями воспоминаний Тамары...

О музыке в играх принято говорить, когда последняя либо шедевр калибра саундтрека Silent Hill, либо кошмар имени фабрики звезд. Музыка Sentinel не относится ни к одной из этих категорий, но сказать о ней несколько слов просто необходимо. Звуковое сопровождение игры настолько ненавязчиво, что у автора ни разу не возникло желание его отключить, несмотря даже на то, что решение некоторых пазлов требовало концентрации. И это показательно. Отсюда и восьмерка в соответствующей графе, подкрепленная вполне симпатичными голосами двух главных героев: Бени и Тамары.

## И напоследок

Sentinel: Descendants in Time - это, наверное, практически идеальное воплощение задумок разработчиков, вершина их эволюции. Но при этом не похоже, что детище поляков готово конкурировать с тем же Myst'ом, поскольку, при всех плюсах деталионских адвенчура, чувствуется, что не хватает им некоего шарма, а девелоперам - класса. Хотя, вполне возможно, что их попытка номер три окажется своего рода трамплином для перехода на качественно новый уровень творческого развития. Но это все дело будущего, а пока давайте лучше поиграем в Sentinel: Descendants in Time. Ведь оно того стоит.

↑ На борту дирижабля написано Detailion. Сам себя не похвалишь...



РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	7.0/10	ИТОГО ↓ <b>7.2</b>
Графика	8.0/10	
Звук и музыка	8.0/10	
Сюжетная линия	7.0/10	
Ценность для жанра	6.0/10	



# CONNECT

Дмитрий КОЛГАНОВ

Дмитрий ПРОСЬКО

Bros.

OrcHunter

## Помоги ближнему своему



Компания Mythic Entertainment заявила, что не собирается стоять в стороне, в то время как весь мир помогает пострадавшим от декабрьского цунами. ME приняла решение, что все

доходы от продаж календаря The 2005 "Dark Age of Camelot", начиная с 31 марта 2005 года, будут переведены на счет Красного Креста. "Цунами в Южной Азии принесло слишком много боли и страданий, и мы не собираемся делать вид, будто нам все равно", - заявил генеральный директор ME Марк Якобс (Mark Jacobs). The 2005 "Dark Age of Camelot" представляет собой календарь с собранием фан-арта, приобрести его можно в официальном магазине ME за \$9,95. - Д.К.

## И имя им Легион



Китай рулит!

Компания Orchid Media International приобрела права на издание на территории Северной Америки и Европы MMORPG Storm Riders Online, разработанной малайзийской студией Phoenix Games Studio. Рассматриваемый проект основан на популярных в Азии комиксах Storm Riders, по которым уже снято несколько мультсериалов и один фильм. По воле сюжета Storm Riders Online игрокам придется переместиться в средневековый "мифологический" Китай и вступить в борьбу против господствующего клана Tian Xia (или, наоборот, за него). Пока неизвестны ни дата релиза, ни примерная стоимость игры. - Д.К.

## Больше онлайн

Компания Sony Online Entertainment Inc. сообщила о расширении: в Сиэтле (штат Вашингтон) начала работу студия SOE-Seattle. Между прочим, новая команда девелоперов имеет зна-



чительный опыт в области разработки игр. Ее сотрудники работали над Dungeon Siege, Ultima Online, Wing Commander и Asheron's Call. Например, исполнительным продюсером компании назначен Мэтт Уилсон (Matt Wilson). До этого он отбарабанил десять лет в Microsoft, где его талант не оценили, заручив онлайн-проект Mythica, в котором Мэтт был первой скрипкой. Послав подальше контору Билла Гейтса, Уилсон основал собственную студию FireAnt, Inc. Теперь же все сотрудники FireAnt оказались в новом подразделении Sony. Студия займется разработкой собственных проектов, о которых будет сообщено чуть позже. - Д.К.



Сделаем предположением, что Mythica - первый кандидат на производство новой компанией

## Поднебесная: 134 миллиона интернет-пользователей!

Согласно прогнозам исследовательской компании Analysys International, к концу 2005 года число обитателей Сети с китайскими паспортами достигнет 134 миллионов. В немалой степени росту популяции интернетчиков в КНР способствует невероятная популярность онлайн-игр. Так, за период с 2003 по 2004 год число участников сетевых баталий выросло на 60%.





В настоящее время интернет регулярно посещают более 103 миллионов граждан КНР. Впереди только США, где на 85,5 миллионов сетевиков больше. По слухам, чтобы обогнать американцев, рулевые нашего юго-восточного соседа собираются вручать модем и карточку на 1000 единиц каждому новорожденному. - Bros.

#### Война между цехами начнется 28 апреля



Борьба между MMORPG давно превратилась в дефиле моделей из конкурирующих агентств

14 февраля с ArenaNet случился приступ самолюбия. И она еще раз рассказала, какой великолепной будет игра Guild Wars, и какие у нее отличные шансы выстрелить. Не абы как, а проделав отверстие в бестолковой голове какого-нибудь EverQuest II, рикшетом задев могучий World of Warcraft, а всякую мелочь вроде Dark Age of Camelot (за базар ответите! - прим. ред.) и вовсе до смерти запугав эхом раскатистого залпа. Разработчики так уверены в своих силах, что им, дерзким, даже "Сфера" не авторитет. Всех, словом, задавят.

В Северной Америке и Европе игра появится в розничной продаже 27 апреля. Guild Wars уже поколотила все рекорды предпродажных заказов: в рекламных акциях, проводимых по всему зем шару, отметилось полмиллиона человек, а в наиболее играющей стране Корею дослужилась до статуса "Самой желанной-2005". Почему, как считаете? Вот ответ самих разработчиков: "Мы создали уникальный гигантский мир, который манит игроков, как Аргентина - негра. У нас не будет отдельных серверов, специальных языковых версий. Вы никогда не встретите недружелюбную надпись Loading, и уж подавно никто не помешает вам общаться хоть с Хуаном из Бразилии, хоть с Джеки Чаном из Китая. Мы - демиурги единого, сложного, прекрасного мира. Большой взрыв образовал Землю целую вечность назад, а Господь Бог довел его дело до ума за какую-то неделю, работая по восемь часов в день. Мы творим нашу вселенную уже четыре года: Сравните результат. У нас будет лучше". - Bros.

#### По техническим причинам до 22 марта телефонные будки не заработают

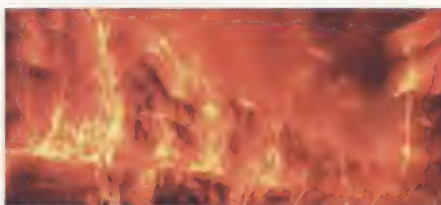


Я тебе набью лицо!

Зато потом Matrix Online объявит день открытых дверей, операторыотовых телефонов сделают скидки на все входящие в Матрицу, и сотни тысяч игроков окажутся втянутыми в войну людей и машин. Европейские геймеры закинутся красной пилюлей немного позже, 8 апреля, а те счастливые элементы Системы, кто заказал Matrix Online еще до выхода, встанут на Дао Нео уже 19 марта и бонусом получат скилл Hyper-Jump. Вот оно, равноправие.

За билет в зеленый мир единичек и ноликов милостивые кондукторы из Warner Bros. (издатель, правообладатель и просто флагман эскадры) и Monolith Software (разработчик) возьмут с вас всего лишь \$49.99, продолжение же банкета обойдется в \$14.99 ежемесячно. Истичная трилогия про Избранного уже закончилась, но будущее Матрицы все еще в тумане войны. В конце концов, власть достанется одной из трех сторон: Машинам, Зионистам или загадочным Изгоям (Exiles). Игроки, прогадавшие с выбором беговой лошадки, получают медаль за веру в победу, целый винчестер приятных воспоминаний и бесценный онлайн-опыт. - Bros.

#### Сингапур - зона интересов Коеи



Японский публикатор Коеи объявил об открытии производственного офиса в Сингапуре. Первостепенной задачей мастерской на 100 рабочих мест станет разработка нового MMORPG-проекта Romance of the Three Kingdoms. В 2007 году онлайн-ролевуху спустят на воду (а может, и на лед - релизное время еще предстоит сверить с часами природы) сразу в Японии, Корее, Тайване, Китае и, конечно, самом Сингапуре. Зная о честности Коеи, можно быть уверенными, что от борьбы за играющее население Европы и Северной Америки также никто отказываться не собирается.



Так выглядит последняя (по счету) из неонлайновых "Романсов Трех королевств"

Согласно бизнес-плану, в течение первого года работы проекта Romance of the Three Kingdoms число подписчиков должно составить не менее полумиллиона человек.

Что привело японцев в Сингапур? Говорят, чрезвычайно продуктивная атмосфера смешения азиатской и европейской культур. Так что недорогая рабочая сила и хорошая технология совершенно не при чем. Коеи управляют настоящие самураи, романтики. - Bros.

#### Azeroth - это вам не Лас-Вегас

Несчастные подписчики невероятно популярной MMORPG от Blizzard недавно столкнулись с новой напастью, творящейся в основном чат-канале. Некоторые особо предприимчивые товарищи организовали некое подобие казино в World of Warcraft и теперь через чат принимают ставки на всякого рода события, происходящие в онлайн-мире Azeroth. Конечно, все это безобразие (к тому же разлагающее хрупкие умишки юных игроков) мешает общаться обыкновенным, менее азартным подписчикам, и Blizzard решила все проявления тотализаторов безжалостно истреблять. Родительница Diablo и Starcraft заявляет, что рассматривает деяния желающих нажиться на популярности игры как спам и, кроме того, ссылается на соответствующие правила.

Проблемы с поставкой игры в магазины, дымящиеся сервера, демонстрации обнаженных гномов, а теперь вот еще и локальный Лас-Вегас... Сколько же еще Blizzard предстоит вытерпеть, чтобы все заработало как надо? - О.Н.

#### Делайте ставки, господа!





## "Сфера" будет мобилизована

Компания "Никита" проводит операцию по пересаживанию самой первой российской MMORPG (по совместительству - самой успешной российской MMORPG, самой популярной российской MMORPG и самой лучшей российской MMORPG) в хрупкие тельца мобильных устройств. Теперь предаваться любимой вредной привычке можно в любом конце света без риска быть застигнутыми родителями, коллегами и полицией нравов. Новый виток в эволюции приведет динозавра на пастбища смартфонов и карманных ПК.



Все входящие бесплатны, исходящие будут отключены

Снимите с этой новости едкую кисловатую кожуру, и вы поймете, что мы на самом деле рады инициативе "Никиты" и горды, что бронепоезд нашей индустрии не стоит на запасном пути, а отважно несется вперед на скоростях света, звука и прогресса.

Примечательно, что графика и производительность игры после трансплантации притеснены, упрощены и поруганы не будут совсем. Все дело в том, что КПК и смартфоны созрели принять в свое лоно компьютерную игру паршивеньких визуальных достоинств, не изуродовав ее окончательно. От трудностей перевода "Сферу" избавят мобильная микроархитектура и IntelR XScaler, процессор, кремниевое сердце которого бьется с частотой 300-600 МГц, а за красивые глаза ответит графический ускоритель IntelR Multimedia Accelerator (Marathon). О чем говорят эти заковыристые названия? Что рано или поздно "Сфера", не вылезая из вашего кармана, покажет весьма достойные результаты: трехмерная графика, разрешение 640x480, приличный кадросек и никаких тормозов!

Все это доказывает, что "Сфера" все-таки стоит чего-то большего, чем выведенное яйцо динозавра. Первый российский MMORPG-коLOSS не рухнул, несмотря на свои глиняные ноги, полчища геростратов-критиков и жесткий спарринг с судьбой-злодейкой. Респект! - Bros.



MMORPG так хотели походить на жизнь, что в них пришла смерть

## От игры до клиники - один шаг

Западные родители в панике: погружение в мир EverQuest вызывает у отпрысков суицидальные мысли. Фанаты Diablo уверены: могучая сила воли не позволит им впасть в зависимость от виртуального мира.

К чему скрывать: любой настоящий онлайн-геймер с легким сердцем забудет на сон и еду, "забудет" выгулять собаку и покормить младшего братика, если эти нудные занятия помешают прокачке перса. 21 февраля, в святой для всех порядочных людей день празднования мегапродаж World of Warcraft, наши внутренние проблемы стали достоянием общественности. Компании BBC, для которой будущее - ничто в сравнении с собственным рейтингом, удалось свести в жестоком интеллектуальном поединке основательницу ресурса Online Gamers Anonymous Элизабет Вулли (Elizabeth Woolley) и известную защитницу прав играющего человека Линн Холл (Lynn Hall). Основная тема реалити-дуэли - местонахождение грани, за которой адепту сетевых игр необходима срочная помощь бригады квалифицированных психоаналитиков.

Первый раунд прошел под флагом безусловного превосходства Элизабет Вулли. Отличная техника и физическая подготовка позволили главе OGA последовательно провести несколько результативных серий прямых и боковых. Однако золотым кроссом начала вечера, пожалуй, следует признать удар под названием: "Сетевые игры - не альтернатива нормальному человеческому общению. Это суррогат, который со временем становится "воздухом" для индивида, не умеющего строить отношения в реальном мире. "Играть или не играть?" больше не является вопросом, так как без воздуха жить нельзя! Игроман и наркоман

- братья навек, у них даже общие "интересы": уход в себя, отрыв от реальности, попираание семьи и работы".

Тут бы глухой защите мисс Холл и конец, не будь она в свое время лидером отдельной резервной женской бригады имени Диабло Первого и Второго. Очередной раунд ознаменовался серией зрелищных контратак Линн и общим выравниванием ситуации на ринге. "Конец семье, учебе и работе? Хмм. Это для слабаков. Настоящий геймер всегда сможет отказать себе в игровом удовольствии. Правило первых двух инъекций оставьте для наркологов! "Расширение сознания" посредством видеоигр не имеет ничего общего с механизмом действия наркотиков. Привыкший к своей виртуальной шкуре человек скорее сменит работу или пол (у них, в Штатах, это как дважды два), чем попадет в зависимость от собственного увлечения".

Что ж, красноречиво, мисс Холл, однако факты - вещь упрямая, даже в мире дебатов без правил. Элизабет Вулли основала программу ослабления игровой зависимости после трагической гибели ее двадцатидвухлетнего сына Шона. Причина самоубийства - сильные душевные переживания, связанные с чрезмерным увлечением игрой в EverQuest. Примечательно, что Sony Online Entertainment отказалась помочь Вулли в поисках конкретной причины самоубийства сына, сославшись на конфиденциальность информации о виртуальной жизни подписчиков EQ.

Телевизионный спор закончился. Победу - по очкам и с незначительным отрывом, - одержала Элизабет Вулли. Факт потенциальной опасности сетевых игр можно считать доказанным. Так же как и то обстоятельство, что онлайн-развлечения являются едва ли не самой заслуженно популярной сферой эртертейнмента.



До организации российских служб скорой психологической помощи игрокам мы предоставлены сами себе. Так что накачиваем силу воли и... продолжаем играть! - Bros.

### Тиражи Runescape

Человек, который придумал название Runescape, умело заключив в него слово "эскапизм" (а именно так длиннотелые ученые, социологи и психологи именуют предписываемый ролевикам "побег из реальности"), должно быть, гений. Причем признанный, потому что MMORPG от Jagex 21 февраля установила свой "маленький" рекорд для Гиннеса: 254 тысячи подписчиков! Причем подписчики - это малая часть фанатов игры. Всего у мира Runescape около 2.4 миллионов активных квартиросъемщиков, и только десять процентов этой армии платят за аренду пять долларов в месяц (те самые подписчики). Прочие наслаждаются радостями браузерных приключений абсолютно безвозмездно. Единственное превосходство "коммерческих" над "бюджетниками" - игровая карта в три раза обширнее, более богатый ассортимент квестов, доступ к новым скиллам и "приоритет у службы техпомощи". Такие вот свободы, равенства и братства. Кто платит, тот и свободнее, равнее и братаснее. Впрочем, пять долларов в месяц - это не так уж и черный день. Столько требует "Сфера", у которой подписчиков всего несколько десятков центурий. - Bros.

Подписчики собрались обсудить грабительские налоги в Runescape



### Эхо Зиона

Образец талантливого, организованного и пылкого комьюнити - поклонники Matrix Online. Ребята так крепко и безнадежно вошли в Матрицу, что никакие бесплатные исходящие, белые кролики, беспроводные телефонные будки и сбои в программе их нам не вернут. Пропали. Тысячи. Молодые. Здоровые. Безвозвратно.

Но ребята продолжают бороться. Им удалось установить с внешним миром канал связи. Под предводительством радиста Дэвида Квика (David Quick) группа инициативных поклонников грядущей MMORPG



Интересно, если я прыгну вниз, расскажет ли обо мне "Эхо Зиона"?

Matrix Online создала интернет-радиостанцию Radio Free Zion. Цель (помимо поддержания связи с родителями и брошенными друзьями) - расширить комьюнити игры, обеспечить ей тем самым больший успех и организовать эдакое фанатское Информбюро, которое голосом Левитана будет вещать: "Сегодня днем с сорок пятого этажа рухнул на проезжую часть какой-то негр в очках. Очки не пострадали". Прогноз погоды в Матрице и курс доллара вы сможете узнать здесь ([www.radiofreezion.com](http://www.radiofreezion.com)), а мы не удержимся и процитируем талантливую мистера Квика.

"Игроки - вот кто рушит или создает онлайн-игры. Чем крепче связи, чем шире нога, на которую поставлено сообщение между ними и чем больше друзей пользователь заведет, тем меньше шансов, что когда-нибудь он скажет избранной MMORPG: "Дорогая, нам надо расстаться". Я уверен,

что мы своим проектом поможем комьюнити Matrix Online расти, становиться сплоченнее и продлить молодость любимой игры. Так что слушайте Radio Free Zion и ни в коем разе не перекладывайте волну!"

Да, с такими фанатами конкуренты не страшны... - Bros.

### Квестовый голод

Реклама в играх может быть не только вредна, но и полезна. Так утверждают разработчики EverQuest II, которые включили в игру доселе невиданную фишу. Любопытный, проголодавшийся за несколько часов пребывания в игре, может набрать в чате команду /pizza, после чего открывшееся окно в браузере перенесет его на сайт [pizzahut.com](http://pizzahut.com), где он, не закрывая клиента, может сделать заказ пиццы прямо на дом. Воистину, интеграция игрового и чисто коммерческого контента потихоньку набирает обороты, так что никто не удивится, если в скором времени для того, чтобы переместиться из одной локации в другую, потребуется прямо в игре делать онлайн-заказ на билеты в British Airways или Аэрофлоте. - Д.П.



Она будет такой



...или такой



# КРАДУЩИЙСЯ **DIABLO**, ЗАТАИВШЕЕСЯ ДЕЖАВЮ

Гнал = SF = Glan УНАНН

블루는 Blizzard 말고 인연이라는 것이 Diablo 2 있다.  
Непереводимый корейский фольклор

Жанр MMORPG Издатель Actoz Soft Co., Ltd Разработчик Anipark Co., Ltd Рекомендуется Pentium III 933 MHz, 256 Mb RAM, GeForce Ti 4400 Сайт a3.igamesasia.com.sg

**У**мственные вирусы - одно из самых малоизученных заболеваний человека. На первый взгляд, несложные логические задачки типа "поставить в ряд несколько фигур одного цвета", "отбить шарик под таким углом, чтобы попасть вон в тот кирпичик" или, чего доброго, "повернуть фигуру так, чтобы она легла на имеющийся рельеф без просветов" немедленно проникают в мозг и захватывают все его моторные функции. Спустя некоторое время происходит заикливание обоих полушарий, сопряженное с блокировкой таких базовых функций, как своевременное питание, сон и общественно полезная деятельность. Особняком в ряду умственных вирусов стоит так называемый "парадокс Близарда", более известный широкой публике под названием "Дьябла". Несмотря на очевидную бессмысленность лежащей в его основе задачи "кликать на анимацию монстра до тех пор, пока она не преобразуется в лужу кровищи с ошметками мяса", это заболевание широко распространено во всем мире. Каждый год вирусологи констатируют появление нескольких новых разновидностей возбудителя. Особенно экзотичны азиатские штаммы, один из которых мы сегодня рассмотрим подробнее.

Вспышка нового вируса "А3" зарегистрирована в Сеуле 21-го января сего года. Именно в этот день стартовало открытое бета-тестирование очередного проекта Actoz Soft, знакомой нам по серии Legend of Mir. По оценкам корейских специалистов на сегодняшний день носителями "А3" являются порядка четырех миллионов человек по всему миру.

Изучение свойств штамма "А3" выявило массу черт, прямо свидетельствующих о его происхождении. Четыре класса (воин, магичка, паладин и лучница) без возможности хоть-либо подправить во внешности персонажа, скудный набор статов, изучаемые чтением свитков скиллы, красные и синие бутылочки, простые и специальные удары, улучшение предметов посредством вставки камней и рун и даже бесплатное лечение при посещении медицинской лавки...

Все это указывает на то, что перед нами очередная разновидность "Дьяблы".

Есть, однако, и индивидуальные особенности. Во-первых, А3 является ММО-вирусом и поэтому наделен всеми особенностями многопользовательских заболеваний типа партий, гильдий, внутриигрового чата и прочей псевдосоциальной чепухи. Во-вторых, каждому персонажу при рождении выдается



Большинство монстров в А3 огромного роста, чтобы издалека видно было

личный тамагочи в виде птичьего яйца. Возни с питомцем, естественно, немало: его нужно кормить, лечить и делиться экспой. На своем пятом уровне (для перса это левел примерно двенадцатый) птенец покидает яйцо и начинает летать вокруг вас, радостно чирикавая. У каждого класса своя разновидность шу (шу - это как раз птичка и есть). Изрядно возмужав, шу начинает приносить ощутимую пользу, увеличивая статы и скиллы или помогая добивать раненых монстров. Достигших половой зрелости шу (а происходит это на сотом уровне) можно... эээ... спарить и получить новое яйцо с птенцом, наследующим все свойства родителей. Удивительного в этом ничего нет: подобные вещи характерны для дальневосточных штаммов умственных вирусов. Кроме того, имеется

несколько довольно интересных находок по части геймплея. Вот, к примеру, выпавший из монстров лут может подобрать только тот, кто зверюгу уделал. Но если законный владелец оставил выпавший шмот и удалился на некоторое расстояние, то трофей становится ничьим и подобрать его может кто угодно. Очень понравилась идея брать деньги с желающих кричать в чат. Если хотите, чтоб вас услышал весь сервер, извольте выложить сто тысяч денег за каждую фразу. Сто тысяч, кстати, это не очень много, комплект брони для мидлвеела в магазине стоит порядка пяти миллионов. Впрочем, больным дозволено открывать личную лавку и сбывать лут с рук, так что в магазин к неписям ходить приходится исключительно за бутылками.

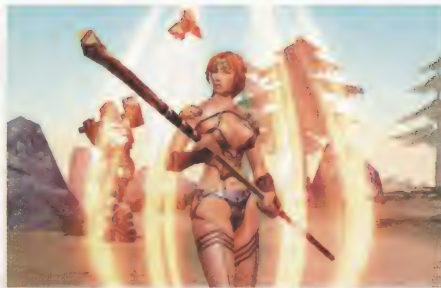




Сестрички-магички-близняшки. Чудо как хороши

Любопытно решена система квестов. За их выполнение большой получает специальные Lore-очки, без которых ни в гильдию вступить, ни эпический квест получить, ни очки заново по статам переразбросать. Кроме того, стихийные кристаллы (огненный, водный и электрический, естественно), без которых невозможно применять боевые заклинания, также выдаются только за выполнение квестов. Радует, что при получении задания открытым текстом указывается, сколько экспы, денег, кристаллов и прочих благ персонаж получит за труды. Впрочем, от любого квеста можно в любой момент отказаться без каких-либо последствий.

Все эти удобства вкупе с довольно симпатичной графикой поначалу вызывают острое привыкание заразившихся, после чего наступает обычный для умственных заболеваний синдром "ну вот, докачаюсь до левелапа и спать". Однако через несколько дней интенсивность действия вируса A3 резко снижается. Обусловлено это, в первую очередь, на редкость неудобным управлением и плохой камерой. Управление непонятным образом тормозит: от мышечлика до телодвижения проходит секунд пять-семь. Такое ощущение, что для каждого действия записана длинная очередь (секунд на пят-



Чем круче у магички броня, тем меньшую площадь тела она покрывает. Над головой порхаёт новорожденный шу-совенок

надцать) анимация, и, пока она не доиграет до конца, ввести следующую команду невозможно. Камера весьма рассеяна, часто забредает за всякие стены, горки и прочие детали ландшафта (которые возмутительно непрозрачны) и теряет персонажа из виду. Кроме того, всплывают не детские проколы в балансе. Например, хранилище шмоток в банке - общее для всех персонажей на эккаунте. То есть самый прокачанный персонаж снабжает остальных деньгами и лутом, что, конечно, подрывает интерес. Кроме того, маги явно превалируют в силу того, что каст никогда не сбивается ("Дьябла" же!), а заклинания по сути являются спецударами. Немагические же классы тратят на особые удары столько маны, что использовать их в массовом порядке оказывается слишком накладно. Вот и получается, что магичка способна завалить любого персонажа своего левела.

Местная система PvP довольно проста: напасть на соседа по палате можно в любой момент, лишь бы Shift был зажат. После этого у жертвы агрессии есть две минуты, чтобы начать оборонительные действия без риска попасть в красный ПК-список. Впрочем, ничего такого в жизни мне наблюдать не пришлось. Сообщество на тестовом сервере A3 совершенно ди-

кое: народ мечется по карте, набрасывается на всех монстров подряд, увлеченно тянет друг у друга лут и киллы, часами сидит на площади города, торгуя всяким шмотом и свитками, и все это - на фоне девственно пустого чата. То есть никаких намеков на групповую деятельность или какое-либо общение. Невольно возникает вопрос: "А зачем все это было делать онлайн-то?". Остается надеяться, что в релизе сложится более осмысленное взаимодействие, тем более что необходимые стимулы для всеобщей коллективизации заложены.

Подводя итоги, необходимо отметить, что рассмотренный вирус обещает произвести в Азии и на Дальнем Востоке разрушения, сравнимые с недавним цунами. Воображение рисует парализованные офисы Сингапура и Гонконга, поголовно неспящие провинции Китая и Японии, а также Тайвань с раскаленными от невиданного трафика проводами. Что касается Европы и Нового Света, где полным ходом идет вакцинация игрового сообщества новейшими препаратами EQ2 и WoW, то здесь эпидемии A3 ожидать не приходится, разве что подростковая аудитория западет на откровенно эротичные модели женских персонажей.

Каждый спецудар имеет собственную анимацию фатальности. Этот финт мечом разрубает монстра от плеча до пояса



Файтер и его вещмешок. Ячеек, как видите, очень мало. Каждый пять уровней размер инвентаря увеличивается на одну ячейку



Левелап вкупе с кровью дают невероятную по силе художественного воздействия картину





# СТРАНА НЕМЫТОЙ ПОСУДЫ

Дубинка сама пошла колесом, с конца на конец перекидывается по чистому полю; нагнала царя и ударила его в лоб, убила до смерти. Тут и сражению конец пришел.  
Русская народная сказка "Пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что"

Жанр MMORPG Издатель Linux Cyberjoeurs Разработчик Linux Cyberjoeurs Рекомендуются Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), модем 56K  
Сайт www.fairyland-europe.com

**П**оследний покемон устало опустил на вывороченный ствол дерева и горько зарыдал. Герой занес над ним меч, но тут раздался рев походной трубы, и на опушке появился отряд монстриков. "Братья!" - закричал покемон и с размаху двинул героя в челюсть. А ведь все шло так хорошо...

## Мама мыла раму

Если вы еще не устали защищать Землю от инопланетян или бороться с нашествием скелетов, то эта игра не для вас. Я не хочу сказать, что Fairyland является последним достижением мирового онлайн-игродела. Скорее - наоборот, тут все замыслено и движется по хорошо наезженным рельсам. Все, что реализовано в игре, освоено еще в те времена, когда появился первый шард "Ультимы". Герой появляется в сказочной стране, где живут разные сказочные же зверушки. Они пришли к нам не из кошмарных снов, а из добрых-предобрых историй, из тех, которые бабушки рассказывают нам на ночь. Только вот многие из них почему-то просто сошли с катушек и стали превращаться в злобных монстров. В душе, разумеется, ведь внешне они так и остались добренькими чудиками.

Против них выступает орда героев трех национальностей - люди, эльфы и дварфы. Вы можете удариться в магию и стать последователем Света или Тьмы, рыцарем или мастером рукопашного боя, дрессировщиком или торговцем. Для этого достаточно выбрать расу с соответствующими начальными атрибутами и по достижении десятого уровня вступить в соответствующую неписишную гильдию.

Достичь десятого и последующих за ним уровней можно практически одним и тем же способом - старой доброй дракой. Идем за стены города и начинаем валить мобов. Тут-то и начинается кошмар, который может привидеться только в этой игре. И так, против нас воюют: божьи коровки разных окрасок, жучки аналогичных цветов, червячки многоногие, коровки (на этот раз не божьи, а очень даже настоящие) и так далее. И все они выглядят так по-доброму, и только сумасшедший блеск в глазах выдает их

истинные намерения. А еще они появляются неожиданно, с криком "АГА!" и мощным ударом по голове. В результате чего вы теряете способность ориентироваться на местности и реальностью для вас остается лишь пара мобов.

На самом деле драка и построена так, что вокруг вас не остается никого, вы попросту выпадаете из реального мира и остаетесь один на один с врагом. А потом начинается самое интересное. Деретесь вы по очереди: сначала бьешь ты, потом идет ответ моба. Причем чар может и не бить, в его распоряжении есть и другие действия. Подлечиться, например, или kastануть какой-нибудь spell, или вообще убежать, но только в свою очередь. Эдакая пошаговая войнушка.

## Играем в куколки

Волшебная страна представляет собой набор локаций, связанных между собой телепортами, ну и города, в которых игрок проводит довольно много времени. В поселениях болтается куча неписей, способных раздавать многочисленные квесты. Это второй способ качаться и зарабатывать. Квесты в большинстве своем простенькие, но есть и многоходовые. Ну а третий способ подняться в своих глазах - это вовремя отреагировать на "госзаказ". Время от времени в чат приходит сообщение от офицера, ведающего закупками для города, "надо столько-то чего-то там". Если ты вовремя среаги-



Моя пасти этот барашка. Твоя его не трогай

руешь и принесешь то, что надо, то будет тебе и денег недурственно и экспы отвалит неплохо. Фишка, однако.

Все волшебство происходит в условиях явно заниженных требований к графике, с минимумом эффектов, простым интерфейсом и банальной системой прокачки "а-ля Дьябла". Сама картинка выглядит довольно симпатичной, спрайтовые герои - эдакие мультяшки на службе у короля, но все остальное не выдерживает никакой критики. Что ж, бюджетной игре - соответствующая графика и наполнение. Так, пару-тройку вечеров здесь можно провести, тем более что это открытая бета, которая только что началась. Но дальше - ни шагу.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40	Итого ↓ <b>4.1</b>
Графика	4 x 0,20	
Звук и музыка	4 x 0,30	
Концепция	3 x 0,20	
Ценность для жанра	3 x 0,10	

Первый квест удался на славу. Я получил ножик и пару скиллпойнтов





# ВЬЕТКОНГ

## КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company





# ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Bros.

OrcHunter

Европейский и азиатский релизы PSP  
вновь откладываются



Sony Computer Entertainment вынуждена повременить с началом продаж PlayStation Portable в Европе и Азии (чтобы ни одной из частей России обидно не было). Причина не в недостатке финансирования или происках конкурентов. Все намного круче: производственные мощности Sony не в силах удовлетворить превысившие самые смелые прогнозы потребности консольного рынка.

Ранее в качестве даты начала продаж фигурировало 12 декабря 2004 - чтобы и с Nintendo побороться, и рождественский шопинговый бум не пропустить. В итоге под Новый год портативными приставками обзавелись исключительно жители Страны восходящего солнца. Потом посчитали-посчитали да и поняли, что с неудовлетворенным спросом лучше не шутить. А с журналистами - лучше в молчанку не играть, а выйти и повиниться, хотя и с запозданием.

Граждан США просят не беспокоиться: американский релиз состоится строго по расписанию - 24 марта сего года. На рынок будет выброшено не менее миллиона копий гаджета. "Все раскупится!" - уверяют в Sony. А как же - не каждый день можно прикупить приставку, обладающую достоинствами DVD-плеера и музыкально-го CD-проигрывателя.

Запас PSP, необходимый для выхода на рынок Евразии, будет накоплен уже к лету. Есть в отсрочке и свой "плюс": технологи корпорации обещают доработать за это время программную составляющую устройства. Ничуть не пострадавших американцев задабривают еще энергичнее: в комплект с приставкой будет входить Universal Media Disc (мини-DVD) с блокбастером "Человек-паук 2". Очевидно, последнее должно сходу познакомить покупателей со всеми преимуществами третьего поколения видео-технологий. Разумный ход, учитывая, что Nintendo уже почти два месяца соблазняет всех и вся своим двойным touch-sensitive-экраном!

В заключение напомним: стоимость PlayStation Portable (консоль, карта памяти и наушники) на японском рынке составила \$325. На сегодняшний день продано 800 тысяч копий. Оч.хоч. посчитать чужую прибыль. - Bros.

Грядет новая эра в разработке процессоров

Корпорация Intel информировала общественность о планах по крупномасштабному производству многоядерных процессоров, и это гово-

рит о том, что началась новая эра в истории наших ненаглядных ПК. Напомним, что двухъядерные платформы в свое время совершили локальную революцию в отрасли производства настольных ПК, серверов, рабочих станций и мобильных ПК.

Первым шагом к светлому будущему станет выход во втором квартале 2005 года двухъядерного процессора Intel Pentium Extreme Edition, включающего в себя два набора микросхем Intel 955X Express (ранее известные как Glenwood), а также ставшую уже привычной технологию Hyper-Threading. Вышеозначенные микросхемы будут эксплуатировать инновационные технологии, такие как Intel High Definition Audio, PCI Express, плюс быстродействующую двухканальную память DDR2. Произведя нехитрый расчет на пальцах, можно сказать, что такой подход даст возможность обсчитывать одновременно 4 программных потока, а это, в свою очередь, открывает перед разработчиками новые возможности для реализации самых смелых задумок.

"Платформы на базе многоядерных процессоров Intel будут обладать высочайшими производительностью и быстродействием, необходимыми предприятиям и потребителям для максимально эффективной обработки приложений", - заверил Роберт Крук, вице-президент Desktop Platforms Group (одно из подразделений Intel).

Также, Intel представит на суд общественности процессор для массового рынка под кодовым названием Smithfield с двумя новыми наборами микросхем Intel 945G Express и Intel 945P Express (ранее известных под кодовым названием Lakeport).

Ратуйте, единомышленники! Планка компьютерных техчудес скоро заберется в такие выси, что гражданам из Sony, Nintendo и Microsoft



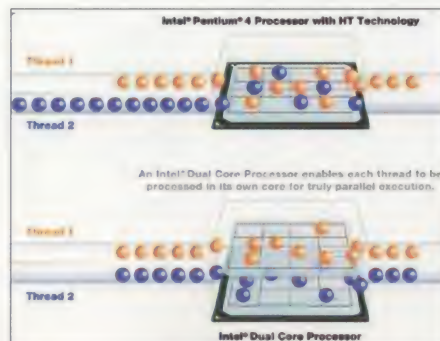
придется хорошенько попотеть горючими слезами. Так им и надо! - О.Н.

Два сердца одного "камня"

23 февраля компания AMD устроила свой собственный праздник, представив на обозрение публики двухъядерный процессор AMD Athlon 64, изготовленный по технологии 90 нм. Как отмечено в пресс-релизе: "Системы для дома и бизнеса с двухъядерными процессорами AMD Athlon 64 будут обеспечивать высочайшую производительность приложений с органичным переходом на 64-разрядную среду. Потребители по достоинству оценят низкое тепловыделение домашних компьютеров, достигаемое за счет оптимизированной архитектуры в основе двухъядерных процессоров AMD Athlon 64. Помимо этого, двухъядерные процессоры AMD64 оптимизированы для многозадачных сред и демонстрируют высочайшую скорость выполнения мультимедийных операций. Например, можно записывать диски CD и DVD с одновременной обработкой архивов zip или смотреть видеofilмы одновременно с выполнением ресурсоемких приложений инфраструктуры защиты в фоновом режиме".

Виртуальная двухъядерность реализована на настоящий момент в процессорах Intel Pentium с помощью технологии Hyper-Threading, благодаря которой одно физическое ядро процессора воспринимается операционной системой как два. Это позволило заметно повысить производительность в приложениях, оптимизированных под использование Hyper-Threading. Реальная же двухъядерность сулит прирост куда более ощутимый, поэтому и Intel, и AMD готовы пойти на все, чтобы обогнать конкурента с выпуском в серию столь привлекательных моделей.

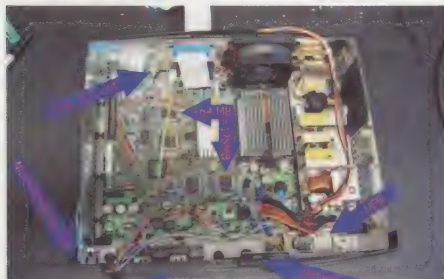
Серийное производство двухъядерных AMD Athlon64 намечено вернуть в третьем квартале. Первые двухъядерные камни выйдут в серверном варианте под разъем Socket 940





уже летом, вскоре после этого должны последовать и процессоры под наиболее перспективный для простых пользователей Socket 939. Intel же запланировала выпуск своих двухъядерных процессоров Smithfield уже во втором квартале. - Д.В.

### Microsoft отзывает кабели питания Xbox



Сам виновник "горжества" предпочел на публике не светиться

Сегодня стало точно известно, что главная проблема Xbox - не плодятся как кролики конкуренты, а дефекты в некоторых прилагающихся к приставкам кабелях. По статистике, на каждые 10000 консолей MS приходится одна пожароопасная. Причем неприятности пользователю способны доставить прежде всего бракованные кабели, соединяющие девайс с источником энергии. Несмотря на то, что во всем мире лишь 30 "X"-ящиков успели доставить владельцам серьезные неудобства в виде нетяжелых ожогов ковровых покрытий, Microsoft намерена строго блюсти интересы потребителя и собственное честное имя. Владельцы Xbox могут совершенно бесплатно поменять свои старые небезопасные "шнуры" на продуманные новые.

В первую очередь это предложение должно заинтересовать обладателей приставок, выпущенных до 23 октября 2003 года (для обитателей континентальной Европы - до 13 января 2004). Именно их консоли возглавляют группу риска. Заказать замену кабеля питания можно прямо с микрософтовского сайта [www.xbox.com](http://www.xbox.com). Предполагаемые сроки замены - 2-4 недели. - Bros.

### Куй железо, пока Бангалор

Ребят, а может глобализация действительно происходит? Кое-то едет в Сингапур, Intel - в Нижний Новгород. А вот корпорация NVIDIA, которую тоже никому представлять не надо, взяла да и ухватилась за азиатско-тихоокеанский регион. Очередным шагом компании на пути международной экспансии стало открытие дизайн-центра в городе Бангалор, что на юге Индии. Основу деятельности центра составит разработка новых медийных процессоров.

Причины выбора Индии для размещения нового подразделения

NVIDIA лежат на поверхности. Как заявил президент корпорации г-н Jen-Hsun Huang, сегодняшняя Индия - один из самых емких мировых рынков сложной компьютерной электроники. Кроме того, страна богата квалифицированными инженерными кадрами. С момента своего основания NVIDIA инвестировала более миллиарда долларов в исследование полупроводников и разработку новейших микропроцессоров. С расширением бизнеса компании (например, с началом производства медийных чипов для сотовой телефонии), растут и ее капиталовложения в деятельность центров, подобных бангалорскому. - Bros.

### Xbox 2 вооружат винчестером?



Чемпион по "утнам"

В Сети витает некая информация о том, что самая ожидаемая приставка текущего года будет обладать съемным жестким диском. Поскольку никто из официальных лиц эти слухи не подтвердил и не опроверг, будем строить собственные предположения. Microsoft действительно заикалась о том, что в ее консоли будет присутствовать некий "массивный носитель информации". Однако на этих обещаниях все для общестественности и остановилось. Сеем надеяться, что уважаемая MS сдержит слово и одарит нас чем-нибудь пригодным для хранения данных. Как вариант - смиримся даже с выпуском двух вариантов нового "X"-ящика - бюджетного без HDD и более дорогого, но с винтом. Впрочем, еще раз обращаем внимание, что инфа - из разряда непроверяшек. Поэтому читаем новость, не забывая о чувстве юмора. - Bros.

### NVIDIA мобилизуется

14 февраля компания NVIDIA объявила о доступности следующих мобильных графических систем:

- GeForce Go 6600 - графический процессор среднего уровня для ноутбуков;
- GeForce Go 6200 - модель для ноутбуков начального уровня;
- GeForce 3D 4800 - беспроводной медиа процессор (WMP) для использования в малогабаритных устройствах (КПК, мобильные телефоны).

С появлением GeForce Go 6600 и GeForce Go 6200 NVIDIA полностью завершила постройку линейки мобильных видеокарт на основе графических

чипов GeForce 6 (высшие карты семейства - GeForce Go 6800 и 6800 Ultra - были представлены еще в конце прошлого года). - Д.В.

### R520 - будущий чемпион?

В Сети появилась неофициальная информация о спецификациях ведущей карты ATI следующего поколения на основе графического ядра R520. Radeon X950XT - видеокарта на основе этого графического ядра - в 3-4 раза превосходит в производительности X800XT, судя по тестам предсерийного образца. Это обеспечивается невероятными техническими характеристиками, которые (опять же - по неофициальным данным) выглядят следующим образом:

- 24 пиксельных конвейера;
- 32 текстурных блока;
- 192 шейдерных операции за цикл;
- частота ядра: 700-750 МГц;
- 256-битная шина памяти;
- 512 Mb 1.8 ГГц GDDR3-памяти;
- 300-350 млн. транзисторов;
- 90 нм техпроцесс производства;
- Shader Model 3.0;
- поддержка 16x FSAA.

Выход новинки ожидается во втором квартале 2005 года. И, если эти данные реальны, NVIDIA придется сильно постараться, чтобы выпустить продукт, способный конкурировать со столь сильным противником. - Д.В.



### 64 бита от Intel - в массы

Корпорация Intel выпускает процессоры с поддержкой 64-битных вычислений уже не один год (серверная линейка Itanium), но среди моделей для настольных компьютеров новая линия процессоров Pentium 4 600, поддерживающая набор 64-битных вычислений EM64T, лишь дебют для крупнейшего производителя процессоров в мире.

Помимо поддержки 64-битных вычислений, новые процессоры отличаются увеличенным до 2 Мб кэшем, поддержкой технологии энергосбережения Enhanced SpeedStep и функцией "бит XD" (аналог NX-бит у Athlon64), которая позволяет на аппаратном уровне блокировать некоторые виды атак на компьютер пользователя.

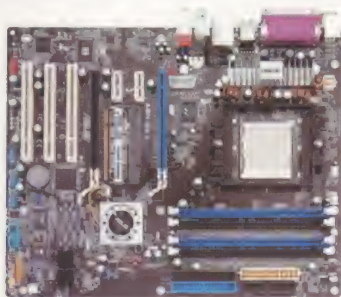
Тактовая частота младшей модели линейки Pentium 4 630 составляет 3 ГГц, а у старшей на настоящий момент Pentium 4 660 - 3,6 ГГц. Все они имеют 800-МГц системную шину. В партиях от 1000 штук Pentium 4 630 стоит \$224, а Pentium 4 660 - \$605. - Д.В.



## СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Материнская плата  
ASUS A8N-SLI Socket 939

- ♦ Чипсет: NVIDIA nForce 4 SLI
- ♦ Гнездо процессора: Socket 939
- ♦ Память: 4 x 184-pin  
DIMM DDR400/333/266, до 4 Гб
- ♦ Слотов PCI: 3
- ♦ Слотов PCI Express x16: 2
- ♦ Слотов PCI Express x1: 2
- ♦ Каналов IDE: 2 (4 устройства)
- ♦ Разъемов SerialATA: 4
- ♦ Поддержка RAID: RAID0, RAID1,  
RAID 0+1, JBOD
- ♦ Звук: Realtek ALC850, звук 7.1
- ♦ Сеть: 10/100 Мбит/с и 1 Гбит/с
- ♦ USB-порты: до 8
- ♦ Сайт производителя: [www.asuscom.ru](http://www.asuscom.ru)
- ♦ Цена: \$170



Вот и появилась для небедных любителей процессоров AMD возможность задействовать по максимуму все возможности карт NVIDIA последнего поколения с видеоинтерфейсом PCI-Express x16, включая установку в одну систему двух совместно работающих видеокарт. Материнские платы на новейшем чипсете nForce 4 SLI добрались до России и продаются по достаточно умеренным ценам (если учесть, что изначально "мамки" на этом чипсете ожидалось не дешевле \$200). Также не надо забывать про традиционную исчерпывающую комплектацию изделий от ASUS.

## Видеокарты NVIDIA GeForce 6200

- ♦ Интерфейс: PCI Express x16
- ♦ Техпроцесс: 0.11 мкм
- ♦ Шина обмена с памятью: 128 бит
- ♦ Количество пиксельных конвейеров: 4
- ♦ Частота чипа: 300 МГц
- ♦ Частота памяти: 250 (500) МГц
- ♦ Версия DirectX: 9.x
- ♦ Видеопамять: 128 Мб DDR SDRAM
- ♦ Сайт производителя: [www.nvidia.ru](http://www.nvidia.ru)
- ♦ Цена: \$95

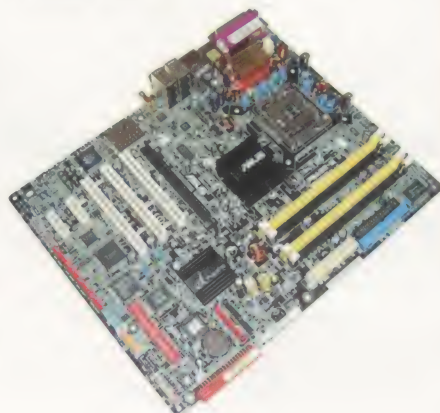
Достаточно удачный вариант бюджетной игровой карточки, представляющей собой обрезанный вдвое по числу конвейеров GeForce 6600. По скорости данная модель находится близко к уровню карт "верхнего мейнстрима" предыдущего поколения, которые сейчас стоят дороже. При необ-



ходимости покупки недорогой карты с интерфейсом PCI-E - весьма удачный выбор (приобретение моделей серии 6200TC, а также версии с 64-битной шиной представляется не столь оправданным: при близкой цене они ощутимо уступают в скорости).

## Материнская плата P5AD2-E Premium

- ♦ Чипсет: Intel 925XE Alderwood-Express
- ♦ Гнездо процессора: LGA775 Pentium 4  
FSB 1066\800\533 МГц
- ♦ Память: 4 x DDR2 400\533\600, до 4 Гб
- ♦ Слотов PCI: 3
- ♦ Слотов PCI Express x16: 1
- ♦ Слотов PCI Express x1: 2
- ♦ Каналов IDE: 1x UltraDMA/100;  
2x UltraDMA/133
- ♦ Разъемов SATA: 8
- ♦ Поддержка RAID: RAID0, RAID1,  
RAID 0+1, JBOD
- ♦ Звук: Intel HDA
- ♦ Сеть: 2 x Gigabit Ethernet
- ♦ USB-порты: до 8
- ♦ Дополнительно: WiFi-g, 3 IEEE-1394a\b
- ♦ Сайт производителя: [www.asuscom.ru](http://www.asuscom.ru)
- ♦ Цена: \$260



Вариант для истинных фанатов Intel: поддержка новейшей системной шины 1066 МГц, памяти DDR2 600, мощнейшие возможности по созданию RAID-массивов, модуль Wi-Fi в комплекте... и невероятная цена в две с половиной сотни зелени.

Огорчает факт, что при столь богатой функциональности платы на ней не реализован второй слот PCI-E x16 - многим потенциальным покупателям материнки за такие деньги наверняка захочется воткнуть парочку GeForce 6800Ultra в режиме SLI.

## Athlon64 3000+ Socket939

- ♦ Ядро: Winchester
- ♦ Технология: 0.09 мкм
- ♦ Тактовая частота: 1,8 ГГц
- ♦ Частота шины: 200 МГц
- ♦ Напряжение ядра: 1.4 В
- ♦ Кэш L1: 128 Кб
- ♦ Кэш L2: 512 Кб
- ♦ Множитель: 9
- ♦ Сайт производителя: [www.amd.com](http://www.amd.com)
- ♦ Цена: \$175 (Box)



Появление недорогих процессоров Athlon64 на ядре Winchester под наиболее перспективный для платформы AMD 939-й разъем, произведенных по новой технологии 0,09 мкм, порадует ценителей продукции "продвинутых микродевайсов" (именно так можно перевести Advanced Micro Devices - полное название AMD). Высокая производительность, умеренная цена и неплохой разгонный потенциал - что еще нужно рачительному геймеру?



**Жесткий диск Seagate Barracuda 7200.8 ST3400832AS**

- ♦ **Емкость:** 400 Гб
- ♦ **Интерфейс:** SATA NCQ
- ♦ **Скорость вращения дисков:** 7200 об/мин
- ♦ **Внешняя скорость передачи данных:** 150 Мб/сек
- ♦ **Буфер:** 8 Мб
- ♦ **Среднее время поиска:** 8.0 мс
- ♦ **Потребляемая мощность:** 12.8 Вт (чтение/запись)
- ♦ **Уровень шума:** 28 дБ (чтение/запись)
- ♦ **Размеры:** 26.11 x 101.6 x 146.99 мм
- ♦ **Вес:** 635 г
- ♦ **Сайт производителя:** [www.seagate.com](http://www.seagate.com)
- ♦ **Цена:** \$370



Устройство для любителей всего "самого-самого". Огромная емкость по не-малой цене. Перфекционисты выберут эту модель. Рационалисты же при необходимости организации хранения данных такой емкости предпочтут пару дисков по 200 Гб, которые стоят сейчас 110-120 долларов за штуку.

**Видеокарта X800XL**

- ♦ **Графический процессор:** X800XL
- ♦ **Частота процессора:** 400 MHz
- ♦ **Частота памяти:** 490 MHz (980MHz DDR)
- ♦ **Память:** GDDR 3, 256 Мб
- ♦ **Конвейеров рендеринга:** 16
- ♦ **Вершинных процессоров:** 6
- ♦ **Ширина шины памяти:** 256 бит
- ♦ **Интерфейс:** PCI-E
- ♦ **Сайт производителя:** [www.ati.com](http://www.ati.com)
- ♦ **Цена:** \$370



Интересная новинка от ATI, способная ощутимо изменить расклад в секторе "бюджетного хай-энда". Архитектура новой карты та же, что и у топовых моделей семейства X800 (16 конвейеров, 6 вершинных процессоров). Но цена при этом ниже, чем у обрезанного X800Pro. Новый техпроцесс изготов-

ления ядра позволил отказаться от внешнего питания (с учетом большей мощности, подаваемой через разъем PCI-E в сравнении с AGP). К тому же имеются отзывы о хорошем разгонном потенциале этой карты.

**Samsung SyncMaster 997MB**

- ♦ **Диагональ:** 19 дюймов
- ♦ **Видимый размер экрана:** 18 дюймов
- ♦ **Полоса пропускания:** 250 МГц
- ♦ **Величина зерна:** 0,20 мм
- ♦ **Максимальное разрешение:** 1920x1440 (64 Гц)
- ♦ **Рекомендуемое разрешение:** 1280x1024 (85 Гц), 1600x1200 (75 Гц)
- ♦ **Режимы:** 3 предустановленных, 8 пользовательских
- ♦ **Дополнительно:** MagicBright II (4 режима); Highlight Zone III
- ♦ **Интерфейс:** 15 pin D-Sub+BNC опция
- ♦ **Стандарт безопасности:** TCO'03
- ♦ **Размеры:** 445 x 416 x 457,5 мм
- ♦ **Вес:** 18,2 кг
- ♦ **Тип трубки:** DynaFlat
- ♦ **Энергопотребление:** 100 Вт
- ♦ **Сайт производителя:** [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru)
- ♦ **Цена:** \$260 (рекомендованная, реально - около \$290)



Хотя популярность LCD-мониторов растет не по дням, а по часам, списывать со счетов старые добрые дисплеи на электронно-лучевых трубках пока еще рано: они стоят дешевле, не имеют привязки к одному разрешению и не подвержены ряду других недостатков жидкокристаллических моделей. Так что при желании установить большой и не слишком дорогой монитор с хорошим качеством изображения, Samsung SyncMaster 997MB будет одним из оптимальных вариантов. Конечно, если габариты и вес устройства не являются решающим фактором.

**Мышь Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse**

- ♦ **Оптическое разрешение сенсора:** 800 dpi
- ♦ **Тип диода:** Laser Class A
- ♦ **Питание:** от встроенного аккумулятора
- ♦ **Дальность работы около ресивера:** 5 м
- ♦ **Интерфейс:** USB и PS/2
- ♦ **Кнопки:** 3 кнопки для большого пальца, колесико прокрутки Tilt Wheel (колесо-кнопка с возможностями вертикального и горизонтального скроллинга), 4 дополнительные кнопки Cruise Control

- ♦ **Комплектация:** док-станция/ресивер, диск с ПО, инструкция, адаптер питания
- ♦ **Сайт производителя:** [www.logitech.com](http://www.logitech.com)
- ♦ **Цена:** \$80



Уникальная сверхнавороченная мышь от, пожалуй, лучшего производителя компьютерных грызунов. Непревзойденная функциональность, хорошая точность, эффектный дизайн, превосходная эргономика. Увы, за все это приходится платить: цена данного бесхвостого экземпляра в 2-3 раза выше, чем у отнюдь не дешевых моделей других производителей. Хотя она этого стоит.

**Пишущий привод NEC ND-3520A (DVD±RW+CD/RW)**

- ♦ **Скорость чтения:** DVD-ROM / CD-ROM 16x / 48x
- ♦ **Скорость записи DVD:** 16x
- ♦ **Скорость записи CD:** 48x
- ♦ **Скорость перезаписи DVD:** 8x
- ♦ **Скорость перезаписи CD:** 24x
- ♦ **Поддерживаемые форматы:** DVD+R9 Dual Layer, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-Video, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-DA, CD-Extra, CD Text, CD-I, CD-Bridge, Photo CD, Video-CD, Hybrid CD
- ♦ **Время доступа:** 140 / 120 мс (DVD / CD-ROM)
- ♦ **Буфер:** 2 Мб
- ♦ **Методы записи:** Disc-at-once, Track-at-once, Session-at-once, Multisession, Packet writing
- ♦ **Интерфейс:** IDE, Ultra DMA 33
- ♦ **Сайт производителя:** [www.nec.com](http://www.nec.com)
- ♦ **Цена:** \$68



То, что нужно простому пользователю, не обремененному неподъемным кошельком: поддержка всех форматов дисков, включая двухслойные DVD, по более чем скромной цене от производителя с хорошей репутацией. Дизайн, конечно, звезд с неба не хватает, но после беглого взгляда на ценник под более интеллигентной мордашкой, например, Plextor PX-716, невыразительная внешность воспринимается спокойнее. Ведь главное - начинка. А с этим у NEC ND-3520A все в полном порядке.



# ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Если ничто другое не помогает, прочтите, наконец, инструкцию.  
Закон Мерфи

Здравствуйте, уважаемая редакция. Пишу вам из-за некоторых проблем, которые у меня возникли. А именно:

После того как были куплены

1. Спу AMD Athlon 2500 Xp (AXDA 2500) 512k/333Гц BOX Socket-A

2. М/В GigaByte Ga-7N400 SocketA(462) <nForce SPP 400 Ultra> AGP U133 ATX 4DDR<PC-3200>

Все переписано с прайса появились проблемы, проц работает на частоте 1833 вместо нужных 2500 (Aida распознает тип ЦП как AMD Athlon XP-A, 1833 MHz (5.5 x 333) 2500+ и винда тоже).

Как сделать так, чтоб выжать из него должное, так чтобы не угрожать гарантии? Или стоит все-таки в гарантийную службу обратиться?

И еще вопрос - какую видеокарту вы посоветуете купить (ценовой диапазон до 4000-4500р.) для данной конфигурации, если покупка будет производиться где-то в мае этого года? Главное, чтоб и второй Халф и третий дум на ней при средних настройках не слишком тормозили.

Макс Федоров

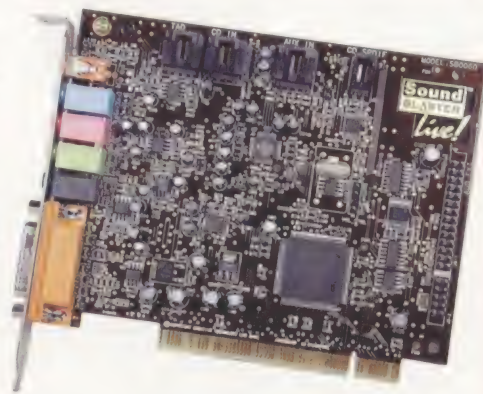
2500+ - это индекс производительности, к реальной тактовой частоте прямого отношения не имеющий. А реальная частота Barton 2500+ - именно 1833 МГц, на которой он у вас и работает. Кстате, сама по себе тактовая частота не говорит ни о чем - все зависит от архитектуры процессора. Pentium 4, грубо говоря, для выполнения одних и тех же действий требуется больше тактов в сравнении с Athlon XP, поэтому при приблизительно равной производительности тактовая частота последних меньше (а архитектура процессоров не позволяет поднять реальную частоту до уровня Pentium 4). Рейтинги же (2200+, 2500+ и т.п.) введены потому, что среднего покупателя привлекает круглое число, а не производительность, и он не возьмет процессор с частотой 1833 МГц вместо пусть даже и заметно более слабого Pentium 4 2000. Житейская логика шепнет ему, что 2000 больше 1833 и, следовательно, будет быстрее (а о различиях в архитектуре покупатель зачастую не имеет ни малейшего представления).



По поводу перспективы апгрейда конкретный совет дать проблематично: конфигурацию системы, за исключением матерплаты и процессора, вы героически (прямо по-партизански) утаили. Поэтому найти наиболее слабое место в конфигурации не представляется возможным.

Сразу к делу. Я хочу купить себе новую материнскую плату, но т.к. большинство из них уже со встроенным звуком, то у меня появляется вопрос: стоит ли мне использовать Creative SB Live!Player5.1, которая у меня есть, или выбрать встроенную звуковую карту? Я знаю, что встроенный звук нагружает процессор, но может он звучит лучше? Заранее спасибо.

anchar



В случае удачной реализации встроенного кодека качество звучания (уровень искажений и т.п.) у него обычно лучше, чем у SB Live! (по крайней мере при прослушивании музыки, просмотре фильмов и т.п.).

Но в играх встроенный звук будет явно хуже: во-первых, из-за нагрузки на процессор; во-вторых, из-за качества реализации эффектов: программное моделирование эффектов EAX у встроенного звука дает совсем не то качество, как аппаратный DSP (Digital Signal Processor) SB Live!

Что важнее для вас, решать вам, но я бы оставил внешнюю карту, раз уж она имеется.

Здравствуйте. Не знаю, сюда попал или нет с этой проблемой, но все же, помогите, если это в ваших силах. У меня вот такая проблема: купил на днях игру Pacific Fighters, установил, запускаю, щелкаю на менюшки "карьера", "Одиночные задания", "Пилот" - а они не открываются. Я просто-напросто не могу поиграть, т.к. миссий нет.

Единственное что мне доступно, так это быстрый редактор. Уже было подумал брак, взял диск и понес обменивать, и решил по пути к другу заглянуть. Какого же было мое удивление, когда у него игра пошла.

Все менюшки работали!!! Характеристика его компьютера: Pentium 3 - 700 Mhz, 256 DDR, операционная система Windows 98 SE. Характери-



стика моего компьютера - Intel Celeron 1700 Mhz, 512 DDR, операция - Windows XP, самые последние драйвера на видеокарту и directX 9.0с. Думал, может от систем зависит - так вечером у соседа на XP поставили - тоже все работало нормально. Так почему же у меня игра не идет??? Может какая то программа блокирует правильную установку ку??? Помогите пожалуйста.

Заранее спасибо. **Алексей.**

P.S. Тоже самое происходило и с купленной на днях Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения.



С вероятностью в 99,99% могу сказать, что на пути установки игры у вас встречаются русские буквы: эти симптомы характерны именно для такого случая. Просто переименуйте папки на пути к игре латинью, и все заработает так, как надо.

Аналогичная проблема встречается и в некоторых других играх - например, в "Т-72: Балканы в огне".

P.S. Надеюсь, вы поддержали отечественного разработчика, купив лицензионный "Перл Харбор", а упоминание названия зарубежного релиза этой игры - лишь досадная ошибка.

Здравствуй Нави! Надеюсь ты мне поможешь. Недавно купил игру "Перл Харбор", но после первого запуска был разочарован: звуки двигателя, оружия (короче все кроме музыки) - не работали! Поставил с вашего диска новые K-Lite codec Pack v 2.35 FULL, но не помогло, тогда начал ставить патчи, поставил все три, но тоже не помогло. Тут то и встал истинно русский вопрос - Что делать? Вот конфиг моей машины:

• Звук: CMI8738/C3DX PCI Audio device (интегрированная)

- Видео: Ati Radeon 9000 Pro 64MB
- Мать: Asus P4B533-E
- Камень: P4 2400 Mhz
- Система: Ms Windows XP PE
- Рама-512 MB

**Андрей Папутов Ака M@VR**

Скорее всего, дело в устаревших драйверах вашей интегрированной карты или заданных относительно скромных возможностей встроенного "недозвука" требований к качеству. От кодеков это уж точно не зависит: все звуки в игре представлены в обычном формате .wav, вполне понятном даже "голой" Windows.

Проверьте настройки звука в самой игре, уберите аппаратное ускорение, если оно включено (с таким "недозвуком" это становится натуральным аппаратным замедлением) и выставьте в настройках звука "Безопасные настройки DirectX".

Также проверьте путь установки игры: он не должен содержать русских букв (см. предыдущее письмо).

У меня 2 проблемы:

1 с выбором видео карты! Яне знаю что лучше GeForce FX5950 ULTRA, Geforce 6800 или Radeon X800XT!

2 нужно ли еще покупать что то для этих видео карт, если начинка моего компа:

- Процессор - P4 3000 Mhz 478pin Cache1000 Box 800 Mhz
- Материнка - 865PE ASUS P4P800
- OS - Windows XP pro SP1
- ОЗУ - 2 по 512 Mb Samsung PC3200!

Зарание спасибо!

С уважением

**OXID(Жека)**

5950 брать не стоит ни в коем случае: эта карта безнадежно проигрывает в скорости двум другим.

Я бы купил Geforce 6800GT (но не просто 6800 - она также не особо сильна). Карточки ATI семейства X800, как правило, чуть быстрее в большинстве игр, чем аналоги семейства 6800



от NVIDIA, но у них намного больше проблем с драйверами, а также отсутствует поддержка шейдеров версии 3.0, которая есть у карт NVIDIA.

Начинка у вас весьма достойная и пока ее мощности вполне достаточно.

Единственное возможное "узкое место" - блок питания. Для этих карт желательно, чтобы он имел как минимум 350 Вт мощности.

Здравствуйте.

У меня появился вопрос.

Существует 2 видеокарты, которые меня волнуют - SparkleFX5900XT - 128 MB DDR с шиной передачи данных 256 бит и частотами 390/700, и ASUS Radeon 9600XTDVI TVO - 128 MB DDR с шиной передачи данных 128 бит и частотами 500/600. В чем вопрос: сначала я считал, что FX5900XT лучше чем Radeon 9600XT, но после просмотра результатов 3DMark 2005 PRO, я уже не в чем не уверен!

Помогите, скажите что лучше.

С уважением,

**Павел**

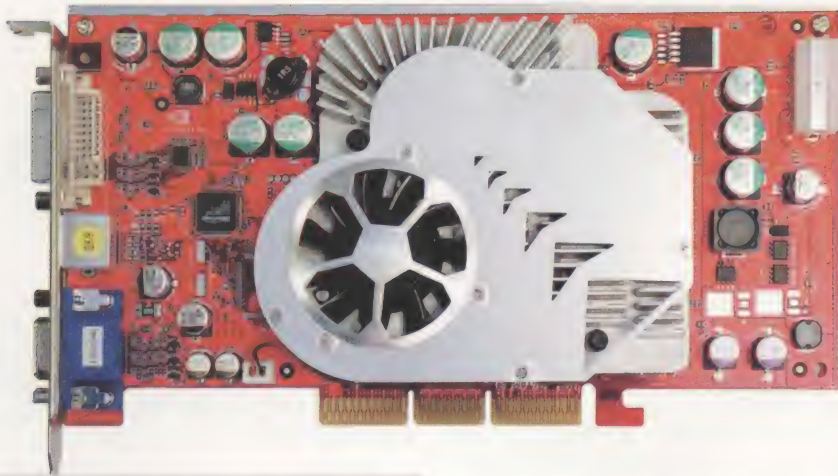
Здравствуйте, редакция. Я уверен, ваш журнал лучший на сегодняшнем рынке. Читаю его со времен "Горького 17" (1999 г.), так что верьте мне на слово "лучший".

В последнее время вы подозрительно много стали ошибаться. Мое негодование вызвано выбором новой видеокарты основываясь на нашем любимом журнале. Я рассматриваю на видюху класса mainstream (выбираю между GeForce FX5900XT или Radeon 9600XT). Рассматривая статью в №84 статья "Альтернатива. Обзор современных видюх" очень подробно рассматривается вопрос различных приставок типа: Pro, Ultra, XT, SE (с. 146, первая колонка в низу), следует что FX5900XT рядом не стоит и не может стоять теоретически с 9600XT. Дословно слова Бориса Жданова звучат: "Суффикс XT у ATI означает более быструю модификацию, у NVIDIA такая приставка наоборот означает более медленную модификацию".

Теперь открываем журнал №88 раздел "Железная почта", коротенькое письмо с мобильника. Из него следует совсем обратное: FX5900XT как тузик тряпку рвет 9600XT.







1. Так скажите что быстрее? И все-таки, смысл этих приставок?
2. И подскажите: имея вы 200-250 баксов ваш выбор из всего рынка видеокарт на основе матери с AGP слотом.
3. Объясните разницу между видеокартами AGP и PCI-E.

flysky

Поскольку в целом суть вопросов этих писем в значительной степени перекликается, дам один общий ответ.

С суффиксами все верно (у ATI суффикс XT означает "ускоренную" карту, а у NVIDIA - "замедленную"). Но 5900XT - это принудительно спущенная из сектора хай-энд в мейн-стрим 5900 с чуть заниженными частотами (но сохранившая полноценную архитектуру: шину памяти 256 бит и 8 конвейеров рендеринга), имеющая преимущество над изначально мейн-стримовой 9600XT со 128-битной шиной памяти и четырьмя конвейерами.

Так что судить о картах по одному лишь суффиксу некорректно без учета "весовой категории": в данном случае мы имеем замедленную топ-карту и ускоренного "среднячка".

По поводу результатов теста 3DMark05: в нем используется 32-битная точность работы с плавающей запятой при реализации шейдерных инструкций для карт NVIDIA (стандарт DirectX 9 подразумевает 24-битную точность). Но во многих играх задействовано использование картами GeForce FX 16-битной точности вычислений, что на качестве картинки почти не сказывается, а скорость прибавляет весьма ощутимо. Поэтому в играх FX5900XT в большинстве случаев обходит 9600XT, особенно при активизации полноэкранного сглаживания.

Относительно лучшей видеокарты в рамках \$200-250 под AGP-слот: однозначно GeForce 6600GT. AGP-модификации уже имеются в продаже в России.

Разница между интерфейсами AGP и PCI-E x16 заключается в большей скорости обмена информацией видеокарты с системой у последней. На практике преимущество в скорости в наиболее ходовых разрешениях

(1024x768 и 1280x1024) у PCI-E карт над аналогами под слот AGP не более 2-3%. Ну и, естественно, эти карты не совместимы по разьему.

*Здравствуйте. Я не давно купил комп, по моему мнению, вполне приличный, но как только я прочитал "Железную почту" Навигатора за январь я чуть не упал. В разделе "Лучшее из худшего" я увидел почти такую же систему как у меня. Вот моя система:*

- Процессор [BOX]AMD Sempron 2400+ Socket A (333MHz, 256k)
- Материнская плата Soltek SL-75FRN3 <SocketA, nForce2 U400, DDR, AGP>
- Оперативная память DDR256 Mb (pc-3200)
- Жесткий диск 80 Gb Western Digital 7200rpm
- Привод DVD ROM+CD-RW AOpen 52/32/52x+16x (COM5232/AAH) IDE Ret
- Корпус UTT Moredo 4691L-A ATX 300W USB+Audio
- Видеокарта 128Mb [No name 128bit] ATI Radeon 9600 <DDR, DVI, TV-Out>

1) Посоветуйте мне выбрать проц и видюху (в пределах 100 - 150 \$) так чтоб по круче этих, что у меня сейчас стоят, и так чтоб подходила к моей системе. А то сам я выбрать не могу. И скажите, пожалуйста, как долго можно держать мою систему, по-моему, она потянет все современные игры.

2) Еще у меня вот такая проблема. Когда я включаю свой агрегат куллер начинает очень сильно жужжать, как будто дрель заработала. Меня интересует, с чем это связано, может его следует смазать, или купить новый. Судьба моего компа в Ваших руках.

MJ

Ну, во-первых, все не так страшно. Ваша система - именно лучшее из недорогого. При ограниченности денег - более чем приемлемый вариант.

Смысла в замене процессора или видеокарты на что-либо в указанных ценовых рамках не вижу (другой процессор для Socket 462 радикального

прироста скорости не даст, а значительно более мощную видеокарту ставить на эту систему также нет особого смысла - полностью реализовать свои возможности она не сможет).

Видеокарту при большом желании можно сменить на GeForce 6600 или 6600GT с интерфейсом AGP (современных карт ATI для AGP в данном ценовом диапазоне нет). GeForce 6600GT AGP стоит сейчас свыше \$200, так что уложиться в указанную в письме сумму вы сможете только в случае продажи нынешней карточки, а более дешевую 6600 в AGP-варианте пока найти в продаже сложно (но все-таки можно).

Я бы на вашем месте прикупил еще один модуль RAM, чтобы задействовать второй канал памяти материнской платы. Это само по себе даст некоторый прирост (хоть и небольшой), и избавит от явных подтормаживаний в наиболее "тяжелых" играх, которые вполне возможны при неоптимально малом в современных условиях объеме "мозгов" в 256 Мб.

Вторая проблема обусловлена достаточно шумным кулером Dynatron с частотой вращения 4500 об/мин в боксовой поставке Athlon XP. Это весьма немало (хотя и меньше, чем у легендарного своей шумностью Thermaltake Volcano 6Cu+ с его 7000 об/мин).

Так что в качестве способа избавиться от шума я бы порекомендовал поставить, например, кулер Glacial-Tech Igloo Silent Breeze 462 III, у которого скорость вращения вентилятора всего 1700 об/мин, но при этом весьма хорошее качество охлаждения благодаря грамотной конструкции.



На вопросы читателей по-прежнему отвечал вечный труженик "Железной почты"

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Ваш зов о помощи в обращении со своим железным другом будет услышан по адресу

hardmail@gamenavigator.ru

Орфография писем по мере возможности сохранена.





# ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

## ПРОЦЕССОРЫ AMD

На рынке бытовых отопительных приборов первое место твердо удерживает процессор Athlon 1400. Старая шутка, потерявшая актуальность

В "Железную почту" каждый месяц приходит немало писем с вопросами, которые можно было бы и не задавать, если бы их авторы обратили внимание на характеристики соответствующих компьютерных комплектующих. Но у кого-то на это нет времени, кому-то это не слишком интересно (до тех пор, пока жареный петух не клонет), у кого-то просто нет возможности получить информацию ввиду отсутствия доступа в Сеть и т.п.

Поэтому мы приняли решение периодически публиковать материалы для таких людей. Надеемся, что такой ликбез не только поможет с выбором комплектующих для апгрейда, но и снимет ряд вопросов, которые регулярно появляются в почте.

Чаще всего встречается вопрос о тактовой частоте процессоров AMD Athlon. Редко проходит месяц-другой без пары писем с фразой типа: "А почему все программы показывают, что у моего Athlon XP 2400+ частота 2000 МГц, и как мне заставить его работать на положенной частоте?" (почта этого номера исключением не является).

Изначально, вплоть до процессоров Athlon на ядре Thunderbird включительно, "камни" AMD маркировались в соответствии с реальной тактовой частотой. Также по реальной частоте маркировались все процессоры бюджетной серий Duron и его наследник - Applebred. Все эти процессоры уже не производятся, хотя их еще можно встретить в продаже.

Все процессоры семейств Athlon XP, Athlon64 и новое семейство бюджетных "камней" Sempron имеют маркировку в соответствии с так называемым "рейтингом производительности", официально истолковываемым как "тактовая частота процессора Athlon на ядре Thunderbird, необ-



Athlon XP 3200+ (Barton) - рейтинг откровенно завышен

ходимая для достижения аналогичной производительности". На практике, разумеется, этот рейтинг увязывается с частотой близких по производительности "камней" Intel (как правило - вполне адекватно, иногда - с явными натяжками, подобно Athlon XP Barton 3200+, который явно не дотягивает до Pentium4 3200 по скорости практически во всех типах приложений). Рейтинг Athlon сопоставляется с частотой Pentium 4, а рейтинг Sempron - с частотой Celeron. Реальная же частота этих процессоров заметно ниже. Точные данные для актуальных на сегодняшний день моделей приведены в таблице 1.

Теперь разберемся, какое влияние на итоговую производительность оказывают приведенные в таблице характеристики.

Полагаю, что значение тактовой частоты разжевывать не надо: при прочих равных чем она выше, тем выше производительность процессора.

Техпроцесс изготовления отвечает за максимально допустимую частоту процессора. Чем он "тоньше",

тем меньше процессор потребляет энергии (а, значит, и меньше греется) и тем больше его максимально допустимая тактовая частота. В данном случае нужно сделать уточнение: новый техпроцесс 0,09 мкм у AMD пока еще, похоже, не до конца отлажен, поэтому все старшие модели Athlon64 выпускаются по более "толстой" 0,13 мкм технологии, а оверклокеры жалуются на низкую разгоняемость модели 3500+ на ядре Winchester степпинга D0. Различные степпинги означают незначительные усовершенствования в технологии изготовления ядра процессора, от которых может измениться, например, предел тактовой частоты для данного ядра при сохранении прежнего техпроцесса. Впрочем, подобные проблемы отнюдь не редки для новых процессоров. Первые Athlon XP на ядре Thoroughbred также разгонялись весьма плохо, но с появлением новой версии ядра - Thoroughbred-B - эти "камни" стали легендой разгона.

Впрочем, даже для нынешних младших процессоров на ядре Winchester все вполне шоколадно: практически все "камни" легко работают на частоте 2400-2500 МГц, что приводит к весьма заметному повышению производительности системы по сравнению со штатными 1800-2000 МГц.

Athlon64 3200+ Socket 754



Частота шины процессора (FSB - Front Side Bus) также имеет немалое значение: при равной итоговой частоте процессоров несколько быстрее будет работать тот, у которого более быстрая шина. Скажем, Athlon XP 2400+ будет по определению медленнее, чем Sempron 2800+: хотя тактовая частота этих процессоров одинаковая (2 ГГц), у Sempron шина 166 МГц, а у Athlon XP 2400+ - 133 МГц. Помимо этого, преимущество быстрой шины в том, что системы на основе

"Ты помнишь, как все начиналось..." Athlon под Slot A, 1999 год

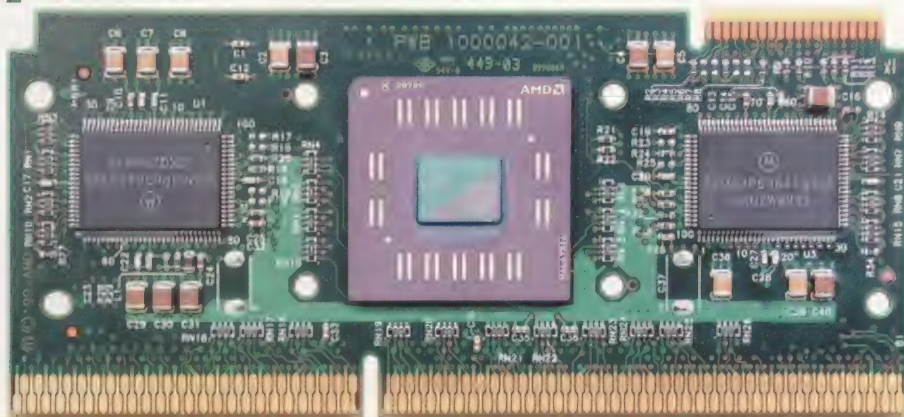




Таблица 1. Основные характеристики процессоров AMD

Процессор	Ядро	Техпроцесс (нм)	Частота FSB (МГц)	Тактовая частота (МГц)	Кэш L2 (Кб)	Разъем CPU
Athlon XP 1500+	Palomino	0,18	133 (266)	1333	256	Socket 462
Athlon XP 1600+	Palomino	0,18	133 (266)	1400	256	Socket 462
Athlon XP 1700+	Palomino/Thoroughbred	0,18/0,13	133 (266)	1467	256	Socket 462
Athlon XP 1800+	Palomino/Thoroughbred	0,18/0,13	133 (266)	1533	256	Socket 462
Athlon XP 1900+	Palomino/Thoroughbred	0,18/0,13	133 (266)	1600	256	Socket 462
Athlon XP 2000+	Palomino/Thoroughbred	0,18/0,13	133 (266)	1667	256	Socket 462
Athlon XP 2100+	Palomino/Thoroughbred	0,18/0,13	133 (266)	1733	256	Socket 462
Athlon XP 2200+	Thoroughbred	0,13	133 (266)	1800	256	Socket 462
Athlon XP 2400+	Thoroughbred	0,13	133 (266)	2000	256	Socket 462
Athlon XP 2500+	Barton	0,13	166 (333)	1833	512	Socket 462
Athlon XP 2600+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	2083	256	Socket 462
Athlon XP 2600+	Barton	0,13	166 (333)	1917	512	Socket 462
Athlon XP 2700+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	2167	256	Socket 462
Athlon XP 2800+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	2250	256	Socket 462
Athlon XP 2800+	Barton	0,13	166 (333)	2083	512	Socket 462
Athlon XP 3000+	Barton	0,13	166 (333)	2166	512	Socket 462
Athlon XP 3200+	Barton	0,13	200 (400)	2200	512	Socket 462
Sempron 2200+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	1500	256	Socket 462
Sempron 2300+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	1583	256	Socket 462
Sempron 2400+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	1667	256	Socket 462
Sempron 2500+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	1750	256	Socket 462
Sempron 2600+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	1833	256	Socket 462
Sempron 2800+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	2000	256	Socket 462
Sempron 3000+	Thoroughbred	0,13	166 (333)	2000	512	Socket 462
Sempron 3100+	Paris	0,13	200 (800)	1800	256	Socket 754
Athlon64 2800+	Newcastle	0,13	200 (800)	1800	512	Socket 754
Athlon64 3000+	Newcastle	0,13	200 (800)	2000	512	Socket 754
Athlon64 3200+	ClawHammer	0,13	200 (800)	2000	1024	Socket 754
Athlon64 3200+	Newcastle	0,13	200 (800)	2200	512	Socket 754
Athlon64 3400+	ClawHammer	0,13	200 (800)	2200	1024	Socket 754
Athlon64 3400+	Newcastle	0,13	200 (800)	2400	512	Socket 754
Athlon64 3700+	ClawHammer	0,13	200 (800)	2400	512	Socket 754
Athlon64 3000+	Winchester	0,09	200 (800)	1800	512	Socket 939
Athlon64 3200+	Winchester	0,09	200 (800)	2000	512	Socket 939
Athlon64 3500+	Newcastle/Winchester	0,13/0,09	200 (800)	2200	512	Socket 939
Athlon64 3800+	Newcastle	0,13 200	(800)	2400	512	Socket 939
Athlon64 4000+	ClawHammer	0,13 200	(800)	2400	1024	Socket 939
Athlon 64 FX-53	SledgeHammer	0,13 200	(800)	2400	1024	Socket 939
Athlon 64 FX-55	SledgeHammer	0,13 200	(800)	2600	1024	Socket 939

AMD весьма чувствительны к синхронности работы шин памяти и процессора: при асинхронной работе общая производительность заметно падает. В итоге возможна ситуация, когда компьютер, оснащенный процессором с шиной 133 (266) МГц быстрее работает с синхронной для него DDR266, чем с более быстрой DDR333. Если учесть, что наиболее распространенная память сейчас DDR400, которой соответствует шина 200 (400) МГц, то для процессоров семейства K7 (Athlon XP, Sempron) более высокая частота шины способна ощутимо поднять производительность, т.к. возможна работа в синхронном режиме на более высокой частоте памяти.

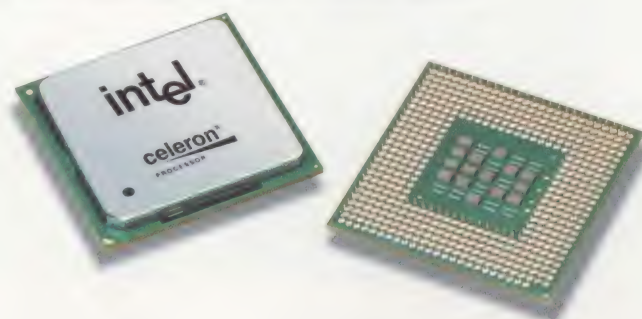
Объем кэш-памяти, как правило, не столь важен (хотя есть ряд приложений, включая и некоторые игры, где скорость работы от увеличения кэш-памяти растет достаточно заметно). Впрочем, слишком малый объем кэша также к добру не приводит: примером могут служить процессоры Intel Celeron на основе ядер

Willamette и Northwood. Именно он стал главной причиной крайне низкой производительности данных процессоров в игровых приложениях (а не высокая частота шины только усугубила их медлительность). Стоит также учесть, что кэш первого уровня у процессоров Intel - всего 8 Кб для данных и 12 Кб для инструкций, тогда как у AMD - по 64 Кб на инструкции и данные, при этом данные кэш-ей разных уровней у AMD не пересекаются (эксклюзивный кэш). Поэтому суммарный объем кэш-памяти слабенького AMD Applebred - 256 Кб (128 Кб L2 и 64+64 Кб L1), а у Intel Celeron (Willamette и Northwood) реально можно считать лишь 128 Кб кэша второго уровня, т.к. данные кэша L1 могут дублироваться в L2 (инклюзивный кэш).

Закончив непосредственно с процессорами, переходим к материн-

ским платам, ибо без них процессор годен только в качестве брелка или открывашки для пивных бутылок. Выбор "материнки" во многом определяет, как производительность, так и стабильность работы системы. Прежде всего, стоит выбрать наиболее подходящий чипсет. Для платформы AMD чипсеты выпускают сама AMD, NVIDIA, VIA и SiS, а в ближайшем будущем к ним, вероятно, присоединится ATI (уже были представлены опытные экземпляры).

#### Intel Celeron на ядре Willamette: жертва тотального обрезания





## Их мы проигнорировали...

В таблицу не включены процессоры под разъем Socket 940, а также Thorton, Applebred и Athlon MP под Socket A. Первые, как по цене, так и по производительности, малопривлекательны для обычного пользователя (регистровая память, требующаяся для них, работает медленнее обычной, а стоит заметно дороже). Предназначение Athlon MP - многопроцессорные системы, которые в домашних ПК обычно не применяются. Стоят эти CPU ощутимо дороже обычных Athlon XP, будучи равны им по производительности. "Камни" Applebred не вошли в таблицу, т.к. проблем с рейтингом производительности возникнуть не должно: их маркировка соответствует реальной частоте (по архитектуре они аналогичны Athlon XP на ядре Thoroughbred, за исключением заблокированной половины кэша L2). Процессоры Athlon XP на ядре Thorton (Barton с заблокированной половиной кэша L2 на шине 133 МГц) по всем параметрам полностью аналогичны Thoroughbred соответствующего рейтинга и поэтому также не включены в таблицу.



Thorton и Applebred: обрезки Barton'a и Thoroughbred'a соответственно



Athlon MP: "камень" для многопроцессорных конфигураций

Разработанные AMD чипсеты особой популярностью не пользуются из-за невысокой производительности (в настоящее время для рынка настольных систем их уже никто не выпускает), у SiS скорость тоже не блещет (да и со стабильностью бывают проблемы), поэтому наиболее привлекательно выглядят решения VIA и NVIDIA. Первое время после выхода процессоров Athlon компания VIA была фактически монополистом в сфере материнских плат для процессоров AMD - ее решения на голову превосходили продукты конкурентов (хотя и были проблемы типа несовместимости ранних чипсетов VIA с SB Live!). Такое положение дел продолжалось до выхода в свет чипсета nForce от NVIDIA, который играючи обыграл по производительности продукты теперь уже бывшего лидера отрасли. Именно на этом чипсете впервые был применен двухканальный контроллер памяти, дающий ощутимый прирост производительности, особенно при использовании встроенного видео (впрочем, nForce "бил" своего конкурента KT266A даже в одноканальном режиме работы). Выход nForce 2 еще прочнее закрепил позиции нового лидера. Двухканальный VIA KT880, хоть и оказался достаточно удачным, появился слишком поздно: рынок уже был наводнен продуктами на чипсете от NVIDIA.

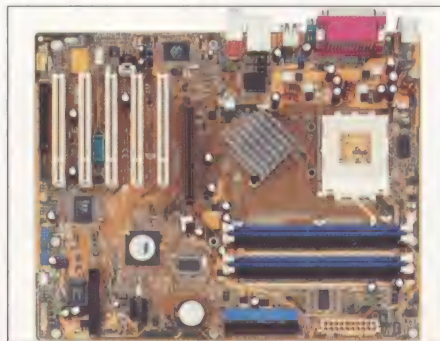
Чипсет VIA KT266A долгое время был самым быстрым для процессоров AMD



С чипсетами для Athlon64 все не так просто: если решения от SiS остаются примерно в той же начальной категории (хотя скорость неплохая, особенно в сравнении с огромным отставанием для платформы Socket 462), то продукты от VIA и NVIDIA идут практически наравне. Нюансы, конечно, есть: если вы планируете разгон, то материнские платы на VIA K8T800 стоит брать лишь с чипсетом с приставкой "Pro" (позволяет зафиксировать частоты PCI и AGP). Платы VIA обычно стоят несколько дешевле, но у NVIDIA чаще обновляются драйвера. Чипсеты с поддержкой PCI-E от NVIDIA (nForce4) уже можно купить в России, тогда как VIA K8T890 на момент написания статьи в продаже отсутствуют.

Для системы на базе отходящего в страну вечной охоты Socket 462 хорошим выбором будет nForce 2 Ultra 400. Поскольку смысл брать систему на основе процессоров под этот разъем есть лишь при жесточайшей экономии средств, самые навороченные "мамки" и "камни" отпадают: за эту цену можно купить продукты на основе Athlon64. Одним из лучших вариантов можно считать материнку Gigabyte GA-7N400S или подобные ей. Все необходимое на них присутствует, включая SATA-RAID и встроенную сетевую карту за сумму порядка \$60 в OEM-комплектации. Альтер-

Asus A7V880: хорошая материнская плата для бюджетной системы на Socket A



нативный вариант: приобрести "мать" на VIA KT880, хотя в продаже их найти не легко. Они, как правило, несколько более функциональны, чем сравнимые с ними по цене nForce 2 Ultra 400, однако проигрывают в скорости 1-4% в двухканальном режиме и до 15-20% - в одноканальном. Хороший вариант для подобной альтернативы: плата ASUS A7V880 (\$65 за бокс).

С покупкой Socket 754 мы посоветовали бы не торопиться. Его преимущество в цене перед системой на основе Socket 939 невелико: связка из Athlon64 2800+ (бокс) и "мамке" на nForce3 250 для Socket 754 обойдется примерно в \$210, а Athlon64 3000+ (бокс) и мать на nForce4 для Socket 939 - \$270. Но при этом покупатель такой системы на Socket 939 получает



такие преимущества, как поддержка двухканальной памяти и шину PCI-Express, под которую будут выходить будущие видеокарты. Единственный вариант, когда покупка Socket 754 оправдана: новый компьютер нужен "уже вчера", а материнских плат с Socket 939, поддерживающих PCI-E в продаже нет.

В принципе, хорошим недорогим вариантом для системы, основанной на Socket 939, является Gigabyte GA-K8NF-9 (порядка \$115). Цена данной платы на чипсете nForce4 находится практически на одном уровне с решениями на nForce3 Ultra и K8T800Pro, но перспективы этой "матери" заметны выше. Да и как производитель Gigabyte зарекомендовал себя хорошо: пусть его материнские платы не самые быстрые ("не самые быстрые" и "тормозные" - далеко не синонимы), зато очень надежные и по приемлемой цене.





# СТРАНИЦА ПАМЯТИ ВОСЬМОГО МАРТА

**О**т редакции: Единственные люди, которые вспомнили о том, что в марте есть восьмое число, обитают в разделе "Киберспорт". Они-то и подготовили интервью с представительницами CS-команды FlashBack.Female. Спрашивали девушек о 14 февраля, конечно. Про мышки мы и у M19 спросить можем.

FlashBack|Venema

Анна Савватеева



Самый запоминающийся День Валентина у меня был в прошлом году. 13-го февраля я поругалась со своим парнем, и плюс к этому еще и заболеть умудрилась. Все-таки февраль, не мудрено простыть. Пришла домой поздно, и почти сразу легла спать. И мне приснился сон. Очутилась я на de\_dust2. Зову своих, а в ответ тишина. В руках АК-47, пути назад нет, только вперед. Понимаю, что я один на один. Прибегаю на В - пусто. Бегу на А и краем глаза замечаю, что кто-то забегает за угол. Мчусь, сломя голову, за ним. Вот, почти догнала. Тут он внезапно выбегает из-за угла, и палец интуитивно начинает давить на курок. Это Он, с букетом, ищет меня. Тут я резко просыпаюсь, и понимаю, что это было сон. Медленно открываю глаза, а там букет... и Он.

FlashBack|Svetaska

Светлана Алексеева

Я даже и за праздник этот день никогда не считала. Хотя, конечно, получать валентинки, конфеты в виде сердечек, цветы и признания в любви всегда приятно. И самое главное - в день Святого Валентина у тебя есть шанс лишний раз признаться в любви самой, будь то родители, друзья и подруги, коллеги и... конечно же - твой самый близкий человек! Весь день проходит в раздумьях о нем, о том, как бы провести этот денек вместе и как сделать



так, чтобы он стал праздником для вас обоих. В идеале я бы хотела провести день Святого Валентина вдвоем со своим парнем где-нибудь подальше от городской суеты: в горах, например, где есть свежий воздух и красивые пейзажи - идеальные условия для катания на лыжах или сноуборде, а также для игры в снежки и лепки снеговиков! Ну а вечером немного романтики: горящие свечи, бутылка хорошего вина и камин. Вот такая вот я фантазерка!

FlashBack|s1mona

Алена Фильчагина



Что я могу сказать о том, как я вижу самый идеальный день 14-го февраля? Для меня этот день такой же обычный понедельник, как и все остальные.

FlashBack|pachella

Ольга Пах

В этот день, когда люди начинают суетиться, дарить друг другу открытки, сувениры, цветы, хочется залезть на верхушку самого большого дерева и посмотреть на этот "псевдовлюбленный" муравейник свысока. Хочется крикнуть: "Люди, остановитесь, это не ваш праздник, он принадлежит тем, кто готов ради возлюбленной пожерт-



вовать всем, чья любовь сильнее воли, чья жизнь станет смертью на время разлуки... Ах, как жаль, что многие из вас никогда не познают настоящего чувства - настоящего счастья".

Но мой ли это праздник? Да!

Я умею любить сильно, страстно, неистово...

FlashBack|dreamma

Евгения Лавренко



Знает ли кто-нибудь из вас, как случилось, что именно 14-е февраля стало днем всех влюбленных? Однажды злой император<sup>1</sup> запретил жениться молодым людям, если они еще не отслужили в армии. И решил молодой священник по имени Валентин бороться с деспотизмом, и стал проводить он свадебные церемонии вопреки указу. Узнал злой дядя-император о произволе, и вызвал 1х1 священника Валентина. Взяв АК-47 в руки, побежал Валентин мяться силой с императором. Но тот был хитер, и, уплатив за AWP, уселся в темном уголке и стал ждать. Борец за любовь долго искал императора на местности, но... Хитрый император убил священника Валентина, который отдал жизнь за любовь, за справедливость, за идею, за соединение любящих сердец. И причислили Валентина к лику святых мучеников.

1. Это был Юлий Клавдий II, но кому какая разница? Сказано же - злой.



# ГОНОЧНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ - НОВАЯ СТРАНИЦА КИБЕРСПОРТА?

**Д**ля организаторов World Cyber Games (WCG) одной из самых сложных задач является выбор будущих номинаций. Многие крупные издатели делают все, чтобы их игры засветились на этом крупнейшем событии в мире киберспорта, и получили за таким образом колоссальную дополнительную раскрутку. С другой стороны, качество дисциплин для подобного мероприятия должно быть соответствующим. Естественный отбор в данном случае весьма строг. Игра должна обладать увлекательным мультиплеером, хорошим балансом и зрелищностью. Но, самое главное, киберспортивная дисциплина должна быть популярной у игрового сообщества.

Уже стало традицией, что через некоторое время после окончания очередных всемирных киберигр на официальном сайте ([www.worldcybergames.org](http://www.worldcybergames.org)) начинается голосование, в ходе которого определяются номинации для состязаний следующего года. Всемирно известная серия гоночных аркад Need For Speed каждый раз собирает подавляющее количество голосов в разделе "симуляторы".

Выход Need For Speed: Underground еще больше увеличил число поклонников серии. Возможность раскрашивать свою машину на любой

вкус и цвет и популярная идея уличных заездов сделали свое дело, значительно увеличив количество желающих поддержать любимую игру и помочь ей попасть на WCG. Не было проблем и с финансовой стороны: Electronic Arts является на сегодняшний день одной из самых богатых корпораций в мире.

В 2004 году случилось то, чего многие так ждали: Need For Speed: Underground стала официальной дисциплиной World Cyber Games. Это дало новый толчок к развитию игрового сообщества, которое, судя по продажам, и до этого события насчитывало уже миллионы человек.

## Аркада как спорт

Немалая часть прогеймеров в штыки восприняла появление "гоночек" на профессиональной арене, считая их пародией на реальный спорт. Однако, число поклонников гоночных симуляторов постоянно растет.

Что представляют собой аркадные гонки, насколько сложно стать в них лучшим, как соотнести их с другими киберспортивными дисциплинами?



Возможность менять облик своей машины, раскрашивая ее в разные цвета, выбирая составные части, накладывая различные комбинации винилов (общее количество которых исчисляется миллиардами) заставляет игроков проводить за этим занятием долгие часы, а затем выкладывать лучшие произведения в глобальной Сети. Найти эти шедевры можно, например, здесь: [nfs.com.ua/avtomoda.phtml](http://nfs.com.ua/avtomoda.phtml)



Разработчики создали целый город, разделенный на несколько частей, прорисованный настолько детально, что можно рассмотреть даже внутреннее помещение аэропорта

Разобраться с тонкостями нам поможет победитель прошлогодних российских отборочных игр на WCG в номинации NFS:U, Александр "USSRxTurbo" Новопашин. На вопрос о том, как начиналась его игровая карьера, он ответил: "Автоспорт и машины привлекали меня с рождения. В реальной жизни я в первый раз сел за руль в пять лет, поэтому мне нравятся и компьютерные гонки. Когда-то я увлекался NFS: Porsche Unleashed и однажды пришел на чемпионат Самарской области, где было больше 230 участников, и занял 5 место. Это, наверное, и было началом карьеры в NFS".

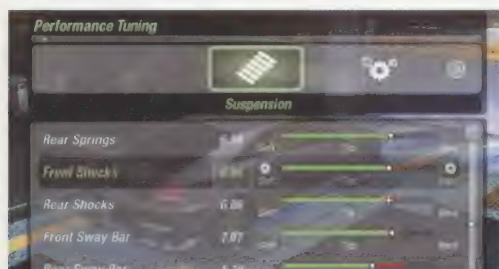
Многие игроки ринулись пробоовать свои силы в этой дисциплине, узнав о грядущих турнирах. Однако, победителями чаще становятся те, кто действительно получает удовольствие от накала страстей во время чемпионата по любимой игре. Так было и у Александра: "Через некоторое время после выхода NFS:U у меня появился хороший интернет, и я стал играть в online, начал приобретать новые навыки, можно сказать, расти,







Пристраиваясь в хвосте у противника, игрок получает очки стиля за "drafting", которые переходят в нитро и позволяют легко обогнать противника, применив ускорение



Если вы собираетесь стать профессионалом, вам понадобится немало времени, чтобы разобраться в тонкостях тюнинга и грамотно настроить машину

как гонщик... Однажды у меня возникло несколько вопросов относительно прохождения одной из трасс, и я случайно вышел на team-лидера команды USSRxVNMAD. Именно он рассказал мне о WCG и о том, что в России будут проходить отборочные. USSR'овцы пригласили меня в команду. Но я решил для себя, что вступлю только при условии, если выйду в финал России. К своему удивлению, я выиграл московские отборочные и попал в финал!"

Для победы в этой номинации, как и в любой другой игре, необходимо усиленно тренироваться. Можно надеяться на талант, врожденные способности. Но чаще все это просто помогает сократить время, которое нужно потратить на подготовку.

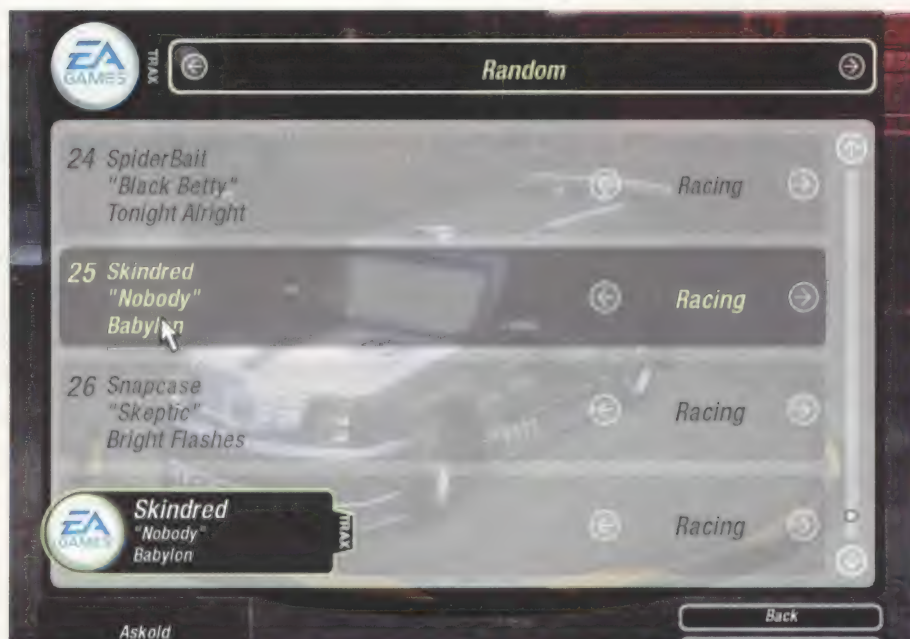
USSRxTurbo: "Я никогда не укачивал трассы часами, просто играл в свое удовольствие. Долго приходилось сидеть лишь тогда, когда у нас были внутрикомандные соревнования на лучший рекорд..."

Одним из главных отличий аркад и симуляторов от привычных киберспортивных дисциплин (стратегий и шутеров) является использование манипуляторов: джойстиков и рулей. Зачастую это создает некоторые проблемы участникам. Так, к примеру, в

2002 году, за две недели до



Интересный факт: игра отечественного производства имела шанс попасть в список официальных дисциплин WCG. Несколько лет подряд при проведении голосования по выбору номинаций на следующий год можно было отдать свой голос за "ИЛ-2: Штурмовик". К сожалению, несмотря на всемирное признание и широкую популярность игры, эта вершина осталась непокоренной. Хотя мы не теряем надежды, что рано или поздно это все-таки произойдет...



В игре представлены 26 тренок различных музыкальных стилей. Многие игроки не отключают их во время гонок, считая, что в пути с музыкой комфортнее

финала WCG был выпущен патч для FIFA 2002, в котором в результате ошибки пропала одна из функций джойстика, что дало огромное преимущество тем, кто использовал клавиатуру.

На вопрос: "Можно ли состязаться в NFS:U на клавиатуре, или необходимо использовать руль?" - профессионал ответил однозначно: "В первой части - да, вполне возможно. Мои товарищи по команде это не раз демонстрировали. Но во второй части с рулем творится что-то непонятное, играть очень тяжело, побеждает клавиатура..."

Ситуация, мягко говоря, странная. Ведь зачастую аналоговые манипуляторы дают преимущество по сравнению с обычной клавиатурой: во время гонок можно более плавно войти в сложный поворот, в FIFA отдать пас под любым углом, а не только в 45 или 90 градусов и т.д. Однако, NFS:U2 пока что - откровенно сырая игра, со слабым сетевым режимом и, более того, ошибками в плане использования руля. Поэтому многие игроки не торопятся переходить с первой части на вторую, чувствуя себя в новой версии неуютно.

Толкания на старте - важный и крайне раздражительный элемент в

аркадных гонках. Повреждение у машин отсутствует, поэтому многие игроки используют возможность спихнуть оппонента с пути в самом начале и вырваться за счет этого в лидеры. Отпустив противника вперед, догнать его, даже в случае безошибочного вождения, крайне сложно. Поэтому исход игры, как правило, становится известным быстро: кто кого затолкал на старте, тот и выиграл. Печально, но факт.

Важным нововведением в настройке машины является тюнинг, позволяющий не только выжать из машины максимум ее мощности, но и подстроить ее под себя. Что предпочесть - скорость или маневренность - исключительно ваше решение. С другой стороны, добавление элементов симулятора едва ли подходит для такой аркады, как NFS:U.

Самым неприятным изменением в игровом процессе стало пополнение во время гонки запасов окиси азота. Теперь, за очки стиля (будь то занос или зависание машины в воздухе) игрок получает некоторое количество нитро. В результате, гонка превращается в постоянное использование этого ускорения... USSRxTurbo комментирует эту фику так: "Это, пожалуй, один из самых болезненных моментов игры... Кому-то просто приснилось, что это







В игре представлено большое количество автомобилей. Можно покататься и на джипах. Правда, в этом случае о достойных результатах придется забыть. Большая часть игроков выбирает Celica или Corolla

круто, и они решили воплотить сон в жизнь. Я, конечно, понимаю, аркада должна быть зрелищной, но не до такой же степени! Это то же самое, что заправляться бензином, когда летишь по трассе со скоростью 300 км/ч..."

Большинство игроков относится к этому нововведению негативно, ведь оно перекаривает весь процесс гонки, превращая его в бесконечное использование нитро. Можно, конечно, к положительным моментам отнести появление тактических элементов: отныне не обязательно вырываться вперед, достаточно пристроиться на хвосте у противника, получить огромный бонус нитро за "drafting", а после этого без лишних проблем обогнать оппонента. Однако, это совершенно не стыкуется с представлениями о гонках среди поклонников серии NFS.

Графические установки игры обычно настраиваются таким образом, при котором удобно ездить. Чтобы добиться высокого разрешения, достаточно отключить лишние эффекты. Звук, как и в других симуляторах, практически не влияет на игровой процесс, но при желании можно выключать музыку или вообще не надевать наушников.

Если сравнивать симуляторы с другими киберспортивными жанрами,

то последние требуют большего количества времени для освоения. Возможно, легкость в настройке и управлении и является основной причиной широкой популярности серии NFS среди простых игроков.

### Community

Игровое сообщество NFS держится обособленно. К примеру, игроки в Quake, Warcraft, Counter-Strike уже давно привыкли читать новости и анонсы турниров на одних и тех же порталах, а вот упоминание симуляторов - редкость. Даже если кибергонки станут в будущем неотъемлемой частью чемпионатов, понадобится еще много времени, чтобы эта дисциплина стала такой же уважаемой, как стратегия и шутеры.

Если вы начинающий гонщик и хотите проверить свои силы, то мы рекомендуем посетить портал [www.nfs.com.ua](http://www.nfs.com.ua). Здесь можно получить всю необходимую информацию о лигах, чемпионатах и, что самое главное, найти новых оппонентов.

Главным событием для любителей NFS:U2 в этом году, безусловно, является российский отборочный тур на WCG, победитель которого получит оплаченную поездку на всемирный финал в Сингапуре.

### Будущее гонок

Подводя итог и сравнивая две части NFS:U, мы отдаем предпочтение первой: более качественный баланс и сетевая составляющая, меньше программных ошибок... Увы, тенденция на WCG такова, что если существует вторая часть, то первая на этот чемпионат уже никогда не попадет.

Игра оказалась в списке номинаций скорее по инерции, ведь ее популярность, в связи с перечисленными нововведениями, неуклонно падает. Увидим ли мы в следующем году NFS в качестве киберспортивной дисциплины, сказать сложно, но можно с уверенностью утверждать, что интерес к гоночным симуляторам никуда не исчезнет. Не исключено, что в следующем году эта номинация будет заменена другой игрой.

Увы, очередные технические проблемы с манипуляторами помешали на прошлогодних WCG нашему игроку пробиться в призы. Тем не менее, отказываться от руля он не собирается, так же, как не собирается и переходить на NFS:U2 до исправления ошибок с управлением. На вопрос, стал бы USSR Turbo участвовать в отборочных на WCG, появившись там новая гоночная игра, которая была бы больше симулятором, нежели аркадой, он дал однозначный ответ: "Да!".

Н





# КЛАНОВЫЕ РАЗБОРКИ В Г. ИЖЕВСКЕ

## Записки бойца

**П**оводом для написания этого дневника стала одна авантюрная идея. Невзирая на твердые намерения добросовестно учиться и вовремя сдавать статьи редактору, ваш покорный слуга решил отправиться на поиски приключений. Местом поиска стал город Ижевск, как выяснилось в процессе, - столица Удмуртии. Именно здесь было подготовлено поле битвы для крупных клановых разборок, на котором ожидалось сильнейшие команды России по Warcraft.

В результате экстренной мобилизации под флагом eT собрался ударный отряд из uMnoc, ripS, Orangeman и Miker. Все бойцы, казалось, были готовы отказаться от размеренного уклада жизни и отправиться в пампасы. Уже через два часа после того, как определился состав группы, мы сидели в поезде "Санкт-Петербург - Ижевск". Но началось все немного раньше...

Отборочные соревнования, проведенные в интернете, выявили 12 сильнейших команд, которые должны были принять участие в ижевском финале. Первоначально организаторы турнира обещали компенсировать затраты всех команд, прошедших в финальную часть. Увы, это оказалось им не по силам. Поэтому из дюжины финалистов в Ижевск приехало только пять команд, каждый из которых рассчитывал покрыть затраты на поездку солидным призом за первое место (он, кстати, был увеличен за счет высвободившихся средств на оплату дороги).



Кроме солидного денежного приза победители получили Кубок и медали

Призовой фонд составил:  
1 место - 40 000 рублей,  
2 место - 10 000 рублей

### Веселый этап

32 часа в поезде. За это время мы успели многое обсудить: будущих противников, стратегии игры соло и в парах. Оставшиеся часы мы коротали, травя бородатые и не очень анекдоты и устраивая соревнования типа "Кто знает больше Hot Keys"



↑ (3D)Black - один из организаторов турнира

### За день до турнира

В Ижевск мы приехали в пять утра. Несмотря на столь ранний час, нас благополучно встретил один из организаторов и, по совместительству, менеджер команды 3D - Black.

Добраться до гостиницы решили на такси. Узнав цену, приятно удивились: 20 минут езды, 5 человек в 5 утра... В столицах эта комба неизбежно означает минус 400-500 рублей. Здесь же мы отделались 150 рублями. Естественно, с тех пор все поездки по городу осуществлялись посредством такси с максимальными затратами в 50 рублей.

### Анекдот

В эльфийском лесу проводится конкурс красоты. В финале - три претендентки: Дриада, Волшебница и Арчерка. Жюри после длительного совещания выносит вердикт: Дриада - третье место, Волшебница - второе, а Арчерке - первое. На фоне всеобщего ликования Волшебница, вся в расстроенных чувствах, чуть не плача, произносит: "И я... Я проиграла этой (\*casting polymorph\*) овце?!"

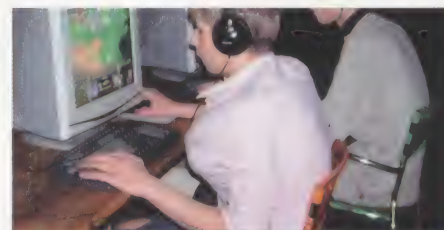
by uMnoc

### МЕЖДУ ПРОЧИМ...

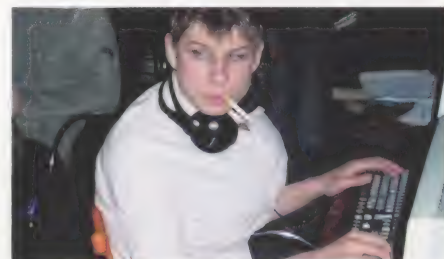
Стандартные сольные турниры гораздо более распространены, нежели клановые. Когда попадаешь на подобный клановый турнир, возникает неизвестное доселе чувство. Одно дело, когда исход турнира определяет то, насколько хорошо играешь ты, и совсем другое - когда играет тим из четырех-пяти человек. Поэтому, чтобы команда выступила как можно более успешно, необходимо не только самому сыграть хорошо, но и приложить все усилия, чтобы поднять боевой дух камрадов. Ведь победа-то общая.

От Блека узнали пару важных новостей: о том, что один из главных конкурентов, клан es4x, не приедет, и об интересных конкурсах, планируемых на следующий день. Например, суть конкурса mix-fight заключалась в соревновании микс-пары: девушка-парень или парень-парень (в роли девушки). Никого из нашей четверки не устраивала перспектива спешно облачиться в юбки в мужском туалете, и, тем более, наносить макияж, и поэтому решено было вечер посвятить поиску партнерш.

Пусть они не будут играть в Warcraft и мы проиграем слаженной паре парень + фейк-девушка, но, согласитесь, повод познакомиться и приятно провести время - отличный.



Вот что нас ждало в случае неудачи с поиском девушек







Но у нас все получилось

Гостиница "Центральная", пара двухместных номеров. Включив телевизор, мы внезапно обнаружили, что Ижевск - столица Удмуртии. А еще в первой попавшейся нам программе местных новостей обсуждалась судьба и творческие успехи "первого удмуртского рэпера" (pips, продвинутый в этом плане перец, долгое время не мог прийти в себя). Умылись, привели себя в порядок и в прекрасном расположении духа поехали в кинотеатр "Молодежный" за парами для участия в mix-fight.

Что нужно для того, чтобы завязать знакомство с симпатичной девушкой? Вариантов, конечно же, море. Один из них - прогеймерский. Он прост в исполнении. Вам, кроме соответствующей атрибутики и знаний в области компьютерных игр, понадобится минимальный набор тезисов, которые нужно использовать в речи в первые минуты знакомства:

- приехали из Москвы-Питера всего на пару дней на турнир ("всего" желательно произнести с печальной ноткой)...

- Какой?

- Да по играм компьютерным (с легкостью и беззаботностью).

- Игрушки?

- Ну, как сказать. В прошлом году киберспорт был признан официальным видом спорта. Да и призы неплохие (стоит ли травмировать цифрами в 40 тыс. рублей, например, - решать вам). Выиграем ли мы?... Э-э-э... ну как бы это помягче сказать... Думаю, что если все будет как обычно, то мы выиграем м-м-м... в салат" (побольше уверенности - и все получится).

Если вы вдруг окажетесь в новом месте и захотите познакомиться - дерзайте. Первое позитивное впечатление о вас обеспечено. Дальше действуйте по обстоятельствам.



Подходящее место для проведения такого чемпионата. Правда, как и положено ночному клубу, он несколько мрачноват

В четыре утра, после просмотра пары фильмов и бурного общения с девушками, мы решили отправиться в гостиницу и хорошенько выспаться перед предстоящим турниром. Решение оказалось правильным.

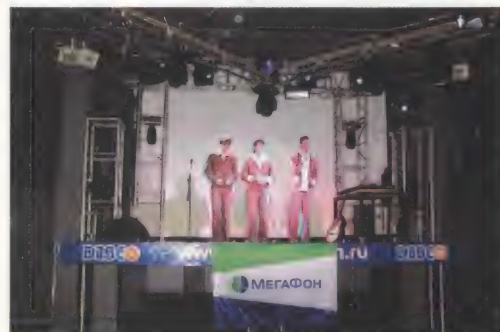
#### Турнир: день первый

Под мероприятие был арендован трехэтажный диско-центр "Вавилон". Как нам сообщили девушки, - наиболее элитное по местным меркам заведение. Здесь было все, что нужно: отдельная игровая зона с отличными компьютерами, специальная зона для прессы, оборудованная проектором сцена для трансляции самых интересных матчей и проведения разнообразных конкурсов, удобные места для зрителей и игроков, ожидающих своей очереди.

Началось мероприятие, как водится, с официальной части. С речью выступили главные организаторы турнира Motor и Black, а также представители Федерации компьютерного спорта и Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму. Затем было небольшое шоу танцевального коллектива и местной команды КВН.

Серьезных игр в первый день не было. Из-за небольшого количества участников было решено изменить

Главный организатор турнира - Motor



Выступление местной команды КВН - LOL?

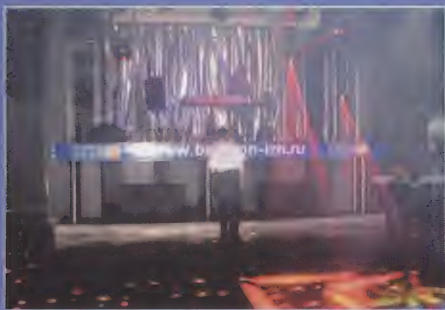
систему проведения соревнований: в этот день вылетает лишь один клан из пяти. Четверем оставшимся предстояло на следующий день играть по системе Double Elimination. Матчи предстояли несерьезные, поэтому в большей части игр участвовали наши эстонские гости: eT.Lamp и eT.Torusiil.

Из-за того, что партий было очень много (каждый клан поочередно играл с другими), турнир затянулся, и в гостиницу мы поехали около полуночи.

Наши гости из Эстонии - eT.Lamp и eT.Torusiil. Несмотря на сдержанные эмоции, эти перцы всем показали, что значит выражение "горячий эстонский парень"







↑ "Потанцую немного, расслаблюсь, почему бы и нет?"



↑ ...спустя полчаса...



↑ ...через час

Во время соревнований редкий геймер выходил на танцпол: обстановка совсем не та; времени расслабляться не было. Хотя один из представителей ФКС Казани все же не смог удержаться и слегка "завис" на площадке.

## Мини-турнир Mix Fight

За пять минут до начала игры мы все же решили посвятить наших партнеров в таинство игры в Warcraft. Нам предстояла сложная и ответственная задача: научить их загружать пять Светлячков в шахту и затем периодически высылать все имеющиеся ресурсы. Стратегия, которую в свое время разработал PoDoX, была рассчитана на то, что один из игроков выступит в роли сырьевой базы, а другой будет действовать за двоих. Забегая вперед, можно сказать, что все матчи остались за нами. Но из-за того, что одновременно с Mix Fight проходили наши игры в основном турнире, свободного времени не было и мы, один за другим, получили техническое поражение.

## Пара Zebra\*uMнос + Tanya "жгут"



↑ [3D]Skendel, известный московский орн, играет сидя. Правда, через некоторое время забываешь, что находишься в непривычной позе, но после игры встать было непросто



## Правила и особенности клановой игры

Играется три дуэли и два матча пара на пару; выигрывает команда, которая первой наберет три очка. Это могут быть, например, три победы в дуэлях. Каждая встреча проходит до двух побед. Важной частью кланового турнира является составление линейки играющих. У каждого геймера есть свои предпочтительные и нежелательные противники. Поэтому важно правильно определить, к то против кого будет играть. На RWCL сложность состояла в том, что на первую дуэльную игру обе команды выставляли игрока наугад. Во второй игре команда-победитель выбирала своего игрока, а проигравшая ставила против него наиболее подходящего геймера из своего сквада. Задачей менеджера команды, помимо организационных вопросов, является умение правильно составить линейку игроков.

## Мини-турнир "Не сиди - победи!"

Другим развлечением стал турнир "Не сиди - победи!", главным и единственным условием которого стала игра без стула: на корточках ли, на коленях - решать игроку. Определенно, подобное испытание легким не назовешь. Хорошо если игра займет привычные пятнадцать минут. Но некоторые матчи длились по полчаса и более. В финал вышли GMC.)l(аба и M19\*Miker. Далее следует напряженная игра: важная битва, в которой я опрометчиво отдаю Warden 4 уровня и, в результате, не отбиваю второсте-

пенную базу Жабы. Радостный победитель получил лицензионную версию World of Warcraft.

## День второй

Выспавшиеся, в хорошем расположении духа, аккуратно к одиннадцати часам мы снова были в Вавилоне. В полуфинале 3D встретились с BarS, а мы играли против GMC. После двух выигранных соло (Orangeman, pipS) пара pips + uMнос проигрывают GMC.)l(аба + GMC.Hitman. Счет 2-1 в нашу пользу. Но дальше мне предстояло сразиться с GMC.)l(аба, который после мини-турнира чувствовал себя очень уверенно (даже спорил "на любые деньги", что выиграет). Пара очень интересных и напряженных партий. В результате - 3-1 в нашу пользу и выход в финал.

↑ Еще один забавный конкурс для пары юноша-девушка: кто дольше продержит на руках свою партнершу. А выиграл его небезызвестный Жаба



↑ Игра против GMC.)l(аба только началась. Через 20 минут станет ясно, что World of Warcraft мне не видать







↑ Главный "козырь" 3D так и не успел проявить себя в финале. Кстати, этот бесстрашный орк очень опасается эльфов

**Danger Destruction Death [3:1] BarS**  
**[3D]franSe [2:1] BarS.errant**  
**[3D]Nicker [2:1] BarS.Seed**  
**[3D]Skendel / [3D]Nicker [1:2]**  
**BarS.KarDinaL / BarS.Slasher**  
**[3D]franSe / [3D]KOT [2:0] BarS.Seed /**  
**BarS.errant**

**elite Team [3:1] Gimme More Clan**  
**eT.Orange.Zebra [2:1] GMC.Kemper**  
**eT.pipS.Zebra [2:1] GMC.hitman**  
**eT.pipS.Zebra / eT.uMnoC.Zebra [1:2]**  
**GMC.)I(a6a / GMC.Hitman**  
**M19\*Miker.eT [2:0] GMC.)I(a6a**

#### Сборная России против сборной Дании

Организаторами был запланирован турнир против сборной Дании по интернету. От каждой из пяти команд был выдвинут лучший игрок. Таким образом, сформировалась "Сборная России". В качестве стимула нашим игрокам посулили бесплатные коктейли из клубного бара. То ли подход оказался удачным, а, может, сказало отсутствие в датской сборной сильнейших прогеймеров Bjarke и Clara... Итог - 3:2 в нашу пользу. Риплеи - на диске.

**franSe[3D] def a-L.MSi.Rholle**  
**ecL)Evil lose mYm|yShkyr**  
**eT.pipS.Zebra lose BoomTown.Geeko**  
**GMC.)I(a6a def it-UnderTaker**  
**BarS.KarDinaL def BoomTown.Jacob**

На диске вы найдете записи полуфинальных и финальных игр, а также два аудиокomentarия к игре eT.pipS против 3D.Nicker и M19\*Miker против GMC.)I(a6a. Приятного прослушивания.



↑ Счастливые победители - команда eT. С конвертом - создатель клана eT, эстонец Morrison

В это время 3D выигрывают BarS. В финале: 3D и eT. Первым играет Пипс против [3D]Nicker и берет две игры из двух. Причем, в не самых выгодных для него ситуациях. Вторая пара - [3D]KOT против M19\*Miker (1-2). Но самым важным сюрпризом для наших противников стала сыгранная еще со времен M19 пара pipS + Miker, которая ни разу не пробовалась на турнире и, соответственно, не светила стратегии. Противники - [3D]franSe + [3D]KOT. PipS выбирает расу Альянс и, под прикрытием Охотниц (с двух барачков) и целой армии Светлячков с моей стороны, ставит второстепенную базу. После нескольких безуспешных попыток со стороны противника отбить экспанд, они выходят. Вторая и последняя игра турнира завершилась за 4 минуты 20 секунд. План противников, как оказалось, был следующий: Эльф харрасит Альянс, мешая ставить второстепенную базу, а в это время Орк экстремально крипит нейтральных монстров и быстро ставит второстепенную базу. Как и почему все закончилось быстро, лучше любых слов проиллюстрируют демки.

**Danger Destruction Death [0:3] Elite Team**  
**[3D]Nicker [0:2] eT.pipS.Zebra**  
**[3D]KOT [1:2] M19\*Miker.eT**  
**[3D]franSe / [3D]KOT [0:2] eT.pipS.Zebra**  
**/ M19\*Miker.eT**

Радость, праздник. Некоторое время мы проводим в "Вавилоне", потом плавно перемещаемся в уже знакомую кафешку в кинотеатре "Молодежный". Здесь происходит несколько забавных случаев с местной охраной. Парни, на первый взгляд казавшиеся такими серьезными и представительными, в последствии несколькими своими фразами и поступками сводят все свои старания выглядеть внушительно на нет.

При входе один из них, осматривая сумку uMnoc'a, наткнулся на алюминиевый чехол от коврика fUnk 1030. "Ноутбук?", - последовал риторический вопрос. Андриян не стал его расстраивать и утвердительно кивнул. "Ни фиги себе молодежь зарабатывает!" - поразился тот.

Через десять минут встреча повторилась. Поводом послужило отсутствие свободных столиков. Оставались только зарезервированные. На вопрос, сколько будет стоить занять зарезервированный столик, охранник пару минут объяснял uMnoc'у, что "очень дорого", "народу много" и "воскресенье все-таки". И только после очередного прямого вопроса выдал, по его мнению, достойный таких условий ответ: "100 рублей". Мы сдвинули три стола и начали бурное празднование, провоцируя местную охрану к действиям. Когда наш эстонец Torusiil с пятью медалями на шее, кубком в одной руке и "Миллером" в другой, в рэперской шапке Пипса шумно знакомился с местными девушками (при том, что он практически не говорит по-русски), - было еще терпимо. Но когда он начал играть в сокс запакованным гамбургером, охрана не выдержала и... попросила (!) "... не играть в футбол булочкой", потому что "у нас так не принято".

(Ижевск - лучший город на Земле! - прим. ред.)

↑ Команда 3D в полном составе. Уставшие и расстроенные

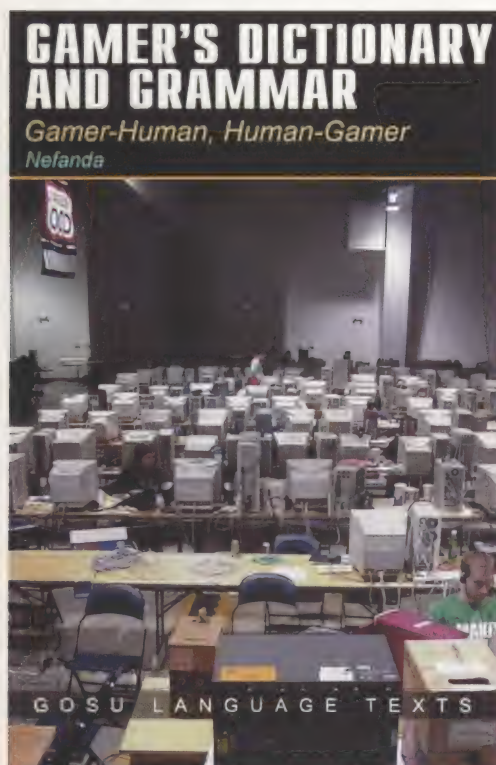




Nefanda

# ИГРУШЕЧНАЯ АБРАКАДАБРА, ИЛИ СЛОВАРЬ ГЕЙМЕРСКИХ ТЕРМИНОВ

Gosu: "Hahahah! I can make 82973 zerglings before you can even send your SCVs to the minerals! I'm the best! I FEAR NOTHING!"  
You: "...except natural light."



**Н**еуемно быстрорастущий язык компьютерщиков, подобно спелому плоду, упал с ветки основного языка и дал росток. Он развивался так динамично, что почти сразу же оброс крепкими ветвями всевозможных сленгов. Среди них одно из ведущих мест занял геймерский сленг. Почему именно он получил такое широкое распространение, вы отлично понимаете: почти каждый дорвавшийся до компа человек в первую очередь ищет развлечений, а потом уж знаний.

В итоге, стремясь добиться максимально точного и быстрого понимания со стороны товарищей по несчастью, увлекшихся той же игрой, мы находим слова, точно объясняющие те или иные игровые нюансы. Это делает нас еще более обособленным, более полноценным и узнаваемым среди множества других сообществ. Чтобы помочь научиться понимать и говорить на новой фене, стать не просто игроком, а продвинутым геймером, который на должном уровне сможет общаться с прогеймерской средой, в этой статье мы не только предоставим для ознакомления словарики основных геймерских терминов, но и раскроем особенности этого языка, продемонстрируем его внутренние системы.

“Глокая куздра штеко будланула бокра и кудрячит бокренка” (автор этой знаменитой фразы – академик Лев Владимирович Щерба – прим.ред.) примерно так воспринимается геймерский язык со стороны. Абракадабра какая-то... То есть структура высказываний понятна, но для стороннего наблюдателя они не имеют никакого смысла. Как-то раз один случайный попутчик едва не заработал инфаркт, просто проехавшись в лифте с компанией, направлявшейся на местный чемпионат по Magic the Gathering. Мы были так увлечены обсуждением правды, что забыли о находящемся среди нас незнакомце. А тому пришлось выслушать примерно следующее: “Если абилка не требует тапа, то ее можно юзать инстантом”, “директ каунтерится, если таргет получил протекшин”... В общем, нас можно было принять за законспирировавшихся инопланетян, у которых внезапно вышла из строя программа-переводчик.

Далеким от компьютерных игр гражданам нереально понять причины, по которым человек засоряет язык всякой белибердой. Точно так же они не в состоянии представить, насколько легко и непринужденно этот язык усваивается. Через месяц игрок пополняет словарный запас настолько, что может бегло говорить с любым носителем языка (с прогеймером, например). Причем специального намерения обучаться у него не было. В чем причина этого феномена?

Секрет кроется в процессе развития геймсленга. Кто принимает участие в его строительстве? С каждым новым игроком, с каждой новой игрой или адд-оном, геймерский сленг становится все объемнее. Как и его создатели, он демократичен и динамичен.

Любое слово, если оно оказывается удобным для обозначения какого-то игрового понятия, сразу же занимает надлежащее место в активном словарном запасе, закрепляясь там надолго. Едва появляясь, слова тут же обрастают производными формами, приобретая еще более краткое и удобное звучание: *реплей* – *репка*, *аккаунт* – *акк*.

Иногда “ранние” слова вытесняются своими более удачными производными. Существование нескольких вариантов наименования одного и того же явления в языке дает возможность его носителям создавать личную, неповторимую манеру общения.

Основным способом появления на свет единиц геймерского сленга является калькирование. Не нужно долго мучиться и размышлять, достаточно просто к исходному иностранному слову приспособить русские довески, поменять произношение или переставить ударение. Но так, чтобы результат не ломал язык, а наоборот, ложился на него плавно и удобно. Так появляются термины типа *шутеры*, *контрить*, *забанить*.

Менее удобный, но более актуальный способ – сокращение слов. Некомфортен он потому, что зачастую слово, прежде чем сократить, надо привести в удобопроизносимый вид. Например, *читерство* – *чит*, *респаун* – *респ*.

Немало в геймсленге слов, которые или просто приобрели новое значение (*отец*, *про*), или изменили его за счет прибавления нетипичных для данного слова частей (*рулить*).

Самым уникальным способом образования слов в игровом сленге не побоюсь назвать аббревиацию – сокращение до букв. Уникальность его в том, что сокращаются не просто





↑ Знаменитый Double Air Rocket от C58\*Evil'a

слова, словосочетания, но и целые предложения. Причем, таких вариантов в геймерском сленге немало. Представьте себе общение двух товарищей:

- GL HF
- U2

Всего шесть символов, а ими общающиеся умудрились пожелать друг другу удачи и хорошего настроения.

Только вообразите себе, какая экономия времени!

Есть еще более удачные варианты:

- GG
- TT

У игрового сленга пока нет грамматических и пунктуационных закономерностей, которые бы определяли его развитие. Но, если понадеяться на счастливое и великое будущее и условно принять его за полноценный язык, то можно предположить, что место ему на древе виртуальных языков под гордым названием семьи геймлиггов. Как вы думаете, сколько языков войдет в эту веселую семейку? Правильно, сколько популярных игр существует, столько и языков окажется здесь. Поэтому, чтобы составить примерный словарь геймсленга, мы постарались подобрать для него только универсальные слова, используемые всеми игроками, а не отдельными игровыми сообществами.

#### Словарь геймерских терминов:

**afk** (от англ. away from keyboard) - отошел от клавиатуры; в вежливой формулировке - подождите несколько минут; а проще говоря - у меня перекур.

**bb** (от англ. bye-bye) - до свидания, до скорого, пока.

**gg** (от англ. good game) - одобрительный возглас - хорошая игра;

издевательское предупреждение - тебе кранты; печальная констатация факта - меня сделали.

**gl** (от англ. good luck) - пожелание удачи. В сочетании с **hf** (от англ. have fun) - перед стартом, пожелание удачной, увлекательной и веселой игры; как правило, в начале игры, нагловатое предупреждение, что удача кому-то понадобится, потому что его сейчас будут злобно пинчить.

**g2g, gtg** (от англ. got to go) - смотри варианты afk; назад не ждите - не вернусь.

**gj** (от англ. good job) - одобительно-поощрительное выражение в адрес игрока - хорошая игра; проще говоря - отлично сработано.

**lol** (от англ. lots of laugh или laughing out loud) - много смеха - обозначение неумного смеха, хохота; возможность дать понять, что от смеха уже колики начались или смеющийся готов кататься по полу.

**np** (от англ. no problems) - без проблем, запросто, легко, как скажешь. Также (от англ. nothing personal) - ничего личного, прости, что грохнул тебя невзначай.

**TT** (от англ. tears tears) - своеобразный полусмайлик: стоящие рядом две буквы Т напоминают до слез огорченного лузума корейского геймера; обозначение глубокой степени расстройства, до слез;

выражение сожаления по поводу проигрыша или неудачи в игре.

**tt** (от англ. that's true) - да, действительно, это правда.

**акк** (от англ. account) - учетная запись. Более полная форма - аккаунт. Пользовательский профиль на игровом сервере. Именно здесь ведется игровая статистика юзера: количество его побед и поражений, общее число проведенных сражений, клановые игры, количество времени, проведенного на игровом



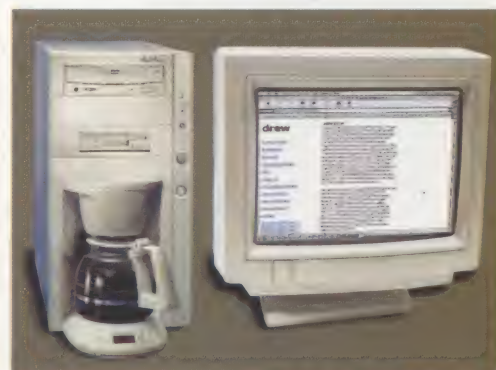
↑ Иногда это единственный способ разбудить уставшего прогеймера



↑ Любимое занятие MMORPG'шников - снимать неприличные скриншоты. Кто не в курсе: а) OMG - Oh my GOD! б) HAWT - Having a good time



↑ Скрин снят сразу после запуска Star Wars Galaxies. "Holy @@@\$" - это не сленг, это автозамена сленга. SWG знает все неприличные слова из четырех букв

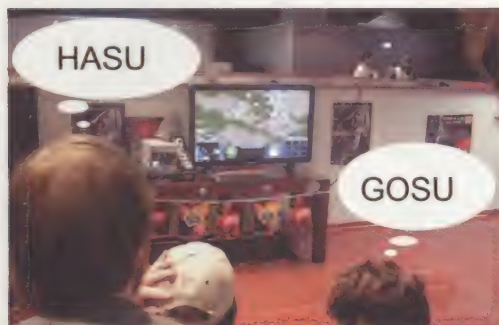


↑ Мечта каждого прогеймера





Обмен любезностями:  
- anyway gl hf ^^  
- you too :)



Laughing My Ass Off



сервере, статистика предпочтений в выборе оружия, героя, расы, маршрута.

**Биндить** (от англ. bind) - связывать, задерживать, ограничивать, переплетать, обязывать. "Привязывать" на клавиши основные игровые команды или последовательность команд для удобства управления игрой. Если в стратегиях бинды ограничиваются клавишами от 1 до 0 и используются, чтобы одним нажатием быстро обращаться к войскам или строениям, то в экшнах они переназначаются, как правило, все, чтобы игрок себя чувствовал комфортно, используя клавиатуру полностью.

**Бот** (от англ. robot) - программа-скрипт, имитирующая действия человека для создания конкуренции реальному игроку; человек, действующий по заранее заложенной программе, ориентирующейся на определенные условия в игре. В случае отступления от стандартного сценария, не способен находить оригинальных решений проблем и, как правило, проигрывает.

**Вин** (от англ. win) - выигрыш, победа.

**Вод** (VOD - video on demand) - в интернете имеются службы, которые по пользовательским запросам предоставляют доступ к видео. В геймсленге обозначает демку, снятую видекамерой. Как правило, это изображение самого игрока во время игры, его эмоции, движения рук, разные планы карт и даже кадры со зрителями.

**Гамать** (от англ. game) - так извратились над произношением слова "игра", чтобы получить простой глагол "играть".

**Геймер** (от англ. game) - тот самый несчастный, который имел неосторожность сесть за комп и решить посвятить игрушкам свободное время. Бывают трех видов: профессиональные, полупрофессиональные и обычные.

**Госу** (от корейского gosu) - опытный игрок, профессионал. Конечно, это не значит, что в Корее все - госу, но геймерского поголовья на квадратный километр там определенно больше. Кстати, человек, который играет слабее, называется у них hasu. Но это слово, видимо, посчитали слишком благозвучным для обозначения неудачников. Популярности у геймеров оно не приобрело.

**Грейд** (от англ. upgrade) - подъем. Не в смысле: "Хватит спать, подъем!", а в значении "улучшение чего-либо". У геймеров этим чем-либо, как правило, являются постройки, оружие, техника.

**Демка** - демонстрация, запись игры. Синоним - "репка".

**Забанить** (от англ. ban) - запрет. Запрет играть на каком-либо сервере

ре из-за нарушения каких-либо правил. Жестко, но необходимо, особенно по отношению к мап-хакерам.

**Имба** (от англ. imbalance) - дисбаланс, нарушение равновесия. Имба геймеры обычно называют слишком сильные способности героев, завышенные характеристики юнитов, возможности оружия, силу спеллов и пр.

**Коммент** (от "комментарий") - демка, сопровождаемая комментарием игрока. Записывается обычно, либо по ходу игры (тогда коммент выходит эмоциональным, с забавными дополнениями), либо после нее (есть возможность подробно разобрать действия и противодействия противников). Особой популярностью пользуются комменты Майкера и Пипса.

**Контрить** (от англ. counter) - противостоять. Оказывать противодействие действиям или стратегии противника, заранее предугадывая ходы оппонента.

**Лаги** (от англ. lag) - отставание, запаздывание из-за плохой связи.

**Лан** (от англ. LAN - local area network) - локалка, где и пинг ниже и постоянных оппонентов для тренировки найти можно.

**Левел** (от англ. level) - уровень. В игре, как и в жизни, чем он выше, тем лучше. Степень прокачки героя; также - уровень сложности игры.

**Луз** (от англ. lose) - досадный проигрыш. Лузер - проигравший.

**Масс** (от англ. mass) - груда, масса. Много юнитов, как правило, одного вида; переизбыток золота или леса.

**Ноу маннер** (от англ. no manner) - это нуб, но не в игре, а в общении и манере поведения. Что можно сказать о ноуманерных... ребятах? - Таких не берут в космонавты.

**Нуб** (от англ. newbie) - новичок. Безобидный ярлык новичка приобрел почти ругательное значение. Нубом называют только того, кто достал дальше некуда. Излюбленное ругательство ноуманерных геймеров.

**Обсы** (от англ. - observe) - наблюдать. Обсервер - зритель, наблюдатель. Обсы - толпа геймеров, жаждущая зрелищ на каком-либо чемпионате.

**Отец** - у него нет семьи, но есть детище - его игра, которой он посвящает все свободное время, отдает все физические и душевные ресурсы. И поэтому его скилл в игре недостижимо высок, что дает ему право носить это высокое звание.

**Пинг** - задержка. То, что в большом количестве выведет из себя самого терпеливого геймера, а в маленьком будет являться его преимуществом, форой по отношению к игрокам с более высоким пингом.



**Пинчить** (от англ. pinch) - стеснять, подгонять, ущемлять, щипать. Среди геймеров слово приобрело значение "безжалостно разбивать противника". Никому даже в голову при этом не приходит щипаться.

**Прокачка** - натаскивание героя, повышение его левела.

**Про** - сокращение от "профессиональный игрок", прогеймер. Он же отец, он же госу...

**Рандом, рандомайз** (от англ. random) - любой; волнительный процесс жеребьевки, составления турнирной таблицы.

**Репка** (от англ. replay) - запись игры, которую полезно посмотреть, чтобы повысить уровень знания основных приемов, стратегий, пережить опыт у госу.

**Респаун** (от англ. respawn) - перерождение; место, где вы появляетесь в начале игры или возрождаетесь после очередной смерти; 2) точка на карте, где периодически обновляются, заново появляются новые монстры, шмотки или поушены.

**Респект** (от англ. respect) - выражение уважения или одобрения.

**Ролять** - играть + роль, иметь большое значение. Синоним слова "рулить".

**Рулить** (от англ. rule - "управлять" или от русского "руль") - что, в принципе, дает один результат - иметь большое значение, доминировать;

**Скилл** (от англ. skill) - навык, умение. Навык обращения с клавиатурой, мышкой и мозгами. Талант предугадывать ситуацию, просчитывать их на несколько ходов вперед.

**Страта** - сокращение от стратегия; жанр пошаговой игры; совокупность действий в игре, определенная их последовательность. Хорошая страта роляет.

**Сделать** - со вкусом обыграть противника, посадить его в лужу. Но не забывать при этом, что он с вами одной крови - такой же геймер, как и вы. Ну, может, чуть похуже играет...

**Статс** (от англ. statistics) - статистика; статистика на аккаунте; базовые характеристики героев: сила, ловкость, броня, интеллект... И нубу понятно, что хорошие статсы бывают только на высоком левеле.

**Тестить** (от англ. test) - проверять; геймеры, как правило, тестируют новые страты или приемы.

**Тим** (от англ. team) - спортивная команда. Именно спортивная, так как, чтобы играть в команде, нужны тренировки, тренировки и тренировки.

**Тиммейт** (от англ. team-mate) - товарищ по команде, соратник в борьбе за главный приз; тот, кому

можно поплакаться по поводу досадного луза или поделиться интересными идеями.

**Фан** (от англ. fun) - шутка, веселье, забава. Нужно почаще играть фо фан (от for fun) - это расслабляет нервы и дает возможность побыть душой геймерской компании.

**Хот кей** (от англ. hot key) - горячие клавиши, к которым в игре привязаны определенные действия. Тратить время на "тыканье" мышкой по экрану на нужные иконки могут только неопытные игроки. Продвинутое же геймеры пользуются сплошь и рядом хот кейми - это реальная экономия времени.

**Хост** (от англ. host) - хозяин. Добрый дядя, который создаст игру и пригласит в ней поучаствовать. Хотя он может рассердиться и кикнуть (от англ. kick - "бить", "вышибать") вас, куда подальше, и будет прав: нечего хозяина злить.

**Чит, Читерство** (от англ. cheat) - мошенничать, жульничать, обманывать. У геймеров это, как правило, синоним имбы - слишком крутые возможности той или иной расы, оружия, карты.

**Чамп** - чемпионат, событие, где отцы показывают себя обсам, где тим тестится на выживание, где фо фан не поиграешь, где нубам место в обсах.

**Шутеры** (от англ. shoot) - игровой жанр, стрелялки. Для тех, кого привлекают звуки выстрелов, воплей и вид рек крови, но кому надоело смотреть боевики.

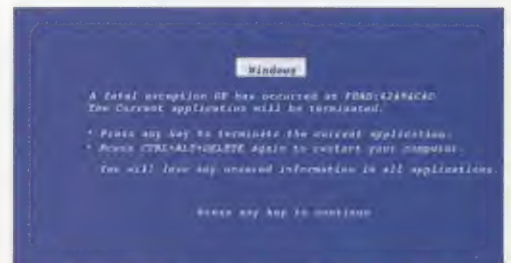
**Экспа** (от англ. experience) - опыт, ценный продукт, как по жизни, так и в игре. Экспа помогает выигрывать в, казалось бы, безвыходных ситуациях, рост экспы приводит к росту левелов и статсов.

**Юнит** (от англ. unit) - единица измерения. В игровом контексте - боевая единица.

Естественно, охватить весь словарный запас языка в одной статье невозможно, не хватит и журнала... Есть еще ветви сленга: язык Counter-Strike, язык Warcraft, язык Quake - перечень можно продолжать долго. Однако даже такого разнообразия не хватает сленгу, чтобы стать единым, стабильным языком. И все-таки у стремительно растущего подъязыка есть все задатки для того, чтобы превратиться во что-то более глобальное. Попытки искусственно создать общий язык, такой, который, может быть, существовал до строительства Вавилонской башни, не увенчались успехом. Кто знает, не станет ли таким языком киберсленг, спонтанно и стремительно растущий и завоевывающий все большее и большее количество носителей?



↑ Фраг



↑ BSOD (Blue Screen of Death или "Голубой экран смерти")



# РАССВЕТ И ЗАКАТ ТРЕХМЕРНОГО ЦАРСТВА ИЛИ ИСТОРИЯ БЕСКОНЕЧНОГО ОЖИДАНИЯ

Иногда лучше жевать, чем говорить.  
Рекламный слоган, вместо набившей оскомину цитаты про Дюка Ньюкема из песенки "Орбит без сахара"

**Д**юк Ньюкем - один из культовых персонажей жанра FPS. Пожалуй, за право считаться самым популярным героем с ним может сразиться только Гордон Фримен из дилогии Half-Life и молчаливый космический десантник из трилогии DOOM. Впрочем, подробный анализ вопроса "кто круче всех на свете" - тема для отдельной публикации. Сегодня мы повернем ход времени вспять и отправимся на десяток-другой лет назад, чтобы посмотреть, чем жили и о чем думали родители знаменитого "ядерного блондина".

И отец, и жнец, и на бас-гитаре игрец. Летопись Apogee Software и 3D Realms Entertainment - это, прежде всего, история жизни Скотта Миллера. Именно он является тем самым стартером, который вспыхивает сам и приводит в движение все остальные механизмы машины. Будь это музыкальная группа или команда разработчиков. В 1979 году Скотт был настолько же далек от мира электронных развлечений, насколько Киркоров - от победы на "Евровидении". Тогда голова будущего руководителя издательства Apogee наполнилась мыслями о музыке. Ведь вышел первый альбом его группы Alternate Learning. В 1981 году бас-гитарист Скотт перебрался в другой панк-рок коллектив Game Theory, творчество которого оказалось весьма плодотворным - было выпущено восемь альбомов.

Миллер и в наши дни периодически собирается с друзьями из группы Loud Family и забавы ради дает гаражные концерты. Но основная сфера деятельности нашего героя - индустрия электронных

Слева направо: Скотт Миллер, Тим Свини из Eric Galt и Джордж Бруссард. Фотография сделана в июне 1997 года на выставке E3



Джордж Бруссард и отпустивший бороду Скотт Миллер увлечены беседой (май 2001 года)

развлечений. Компьютерные игры стали манить его еще в конце 70-х годов. За десять лет он освоил несколько языков программирования и сотворил около сотни небольших продуктов. Около двух десятков из них побывали на полках магазинов. Впрочем, в то время основной доход Скотт получал не от разработки игр, а от публикации статей для журнала COMPUTE! и газеты The Dallas Morning News. Именно игровая журналистика свела Миллера с Джорджем Бруссардом. Крестные отцы Дюка Ньюкема в середине восьмидесятых годов написали совместно книгу, проливающую свет на теорию создания представителей невероятного популярного в те времена аркадного жанра.

9 мая - это не только день великой победы советского народа над фашистскими захватчиками, но еще и день рождения Apogee Software. В 1987 году друзья взяли свои накопления и потратили их на аренду небольшого офиса, а также на уплату государственной пошлины за регистрацию нового юри-



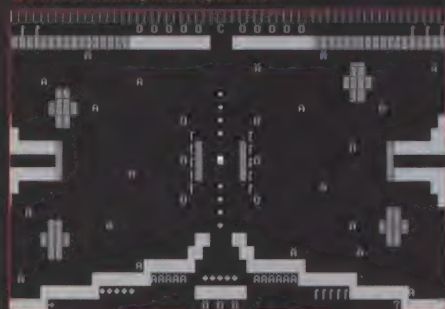
Джордж Бруссард приветствует Дюка Ньюкема (этот блондин сыграет ядерного герцога на E3 1998)

дического лица. Кстати, ради этого дела Скотт бросил колледж, хотя до получения диплома оставался один жалкий семестр. Но тогда было не до учебы: предстояло практически с нуля построить, апробировать и довести до ума империю shareware-способа распространения компьютерных игр.

## Из грязи в князи

Первым детищем новоявленной компании стал Kroz - сольный проект Скотта Миллера, созданный им самостоятельно. Официальная дата релиза - 26 ноября 1987 года. Перед этим совместно с Тэрри Нэджи Скотт написал незамысловатую текстовую адвентюру Supernova. В следующем году вышел Kingdom of Kroz, на котором была окончательно обкатана схема так называемого "условно бесплатного" распространения игр. Суть ее состояла в следующем: геймеры получали доступ к урезанной версии игры (источники - BBS, дискеты,

## Kroz в монохромном режиме







Заглавное меню Duke Nukem



Большой герой маленькой игры

прилагаемые к профильным журналам, и т.п.); если наживка в виде пары-тройки уровней им нравились, то они покупали полную версию.

В 1989-м Apogee стала первым издателем шароварных игр. Дебютантом была Caves of Thor от Тодда Реплогла. Настоящая волна shareware-бума пришла на 1991 год. Так получилось, что чуть раньше великого Wolfenstein 3D в продаже появился сайд-скроллер от уже знакомого вам Тодда Реплогла (вот кто настоящий папа) Duke Nukem. В народе его часто называют Duke Nukem 2D. Официальная дата релиза - 1 июля 1991 года. В то время персональный компьютер как платформа победоносно смеялся над загибающимися Amiga и Atari. Реальным конкурентом для него была лишь приставка NES от Nintendo, известная в России под непонятно откуда взявшимся идиотским названием Dandy (релиз 3DO состоялся в октябре 1993 года, а первой PlayStation - в декабре 1994 - прим.ред.). За год Duke Nukem разошелся тиражом в полторы тысячи экземпляров. Сколько на этом заработала Apogee? Возьмите калькулятор и умножьте это число на 30. Именно столько долларов стоила полная версия. Для команды с дюжиной сотрудников в эпоху только-только набирающей обороты индустрии PC-игр результат был великолепным.

Вышедшее 3 декабря 1993 года продолжение Duke Nukem II не хватало звезд с неба, но и не оказалось второсортным продуктом. Разработчики выдали качественную игру, уверенно под-

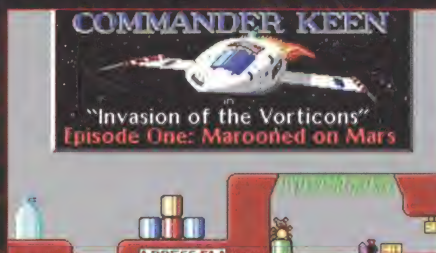
И это наш любимый Дюк Ньюкем? Да, в 1993 году он был далек от самого себя образца 1996 года



Во второй части Дюк научился лазить по стенам

держивающую на плаву репутацию предшественницы.

В начале девяностых по части шароварного игроиздательского бизнеса Apogee не было равных. Под могучим крылом своей компании Скотт Миллер собрал самые перспективные девелоперские студии Америки. В июле 1993 года ежемесячный журнал Shareware Magazine опубликовал десятку самых востребованных в народе игр. Семь из них распространялись при посредничестве Apogee. Причем многие из них (в том числе - Wolfenstein 3D, Major Stryker, Crystal Caves и Commander Keen) продержались на пике свыше двух лет, а Dark Ages стала первой shareware-игрой, поддерживающий звук и музыку.



Commander Keen - вежа в истории игровой индустрии

Каким образом такие великолепные игры очутились под крылом Apogee? Дело в том, что у Миллера прекрасных талантов. В 1990 году он переманил к себе братьев Кармаков из компании Softdisc, Джона Ромеро и Тома Холла, которые чуть позже сделают блистательный Commander Keen. 1 февраля 1991 года "великолепная четверка" окончательно порвала с прежним работодателем и при поддержке Скотта основала компанию id Software.

5 мая 1992 года спущенный со ступеней Wolfenstein 3D открыл доселе невиданные горизонты мира электронных развлечений. Родился новый жанр - шутер от первого лица. Выпуск первого Doom'a ознаменует уход команды братьев Кармаков с shareware-рынка в свободное плавание.

С выходом этой игры наступила новая эра



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Пятерка лучших игр от Скотта Миллера и Джорджа Бруссарда

Duke Nukem 3D, по версии множества игровых ресурсов, занимал самые высокие позиции во всевозможных top-100 игр на все времена. А вот как выглядит пятерка лучших из лучших от двух закадычных друзей:

Скотт Миллер:

1. Doom
2. Mule
3. Planefall
4. Tetris
5. Ultima 3

Джордж Бруссард:

1. Warcraft 2
2. Doom
3. Серия классических адвентур от LucasArts
4. Серия Dark Forces/Jedi Knight
5. Duke Nukem 3D

Еще одно знаменательное событие - формирование в сентябре 1992 года ассоциации STAR (Shareware Trade Association and Resources), основной целью которой являлась помощь молодым разработчикам в продвижении их продуктов. В июле 1995-го Скотт Миллер получил награду за вклад в индустрию (Special Recognition Award) от Shareware Industry Foundation. В ноябре 1996 года на свет появился последний продукт Apogee Software - Stargunner.

## Рождение трехмерного царства

В июле 1994 года Apogee постаралась хоть как-то компенсировать разрыв с id Software: произошел успешный запуск на орбиту новой компании 3D Realms Entertainment. Должность президента досталась старинному другу Миллера Джорджу Бруссарду. Сразу же последовал анонс четырех проектов: Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Ruins: Returned to the Gods и Blood. Все эти игры строились на одном движке - Build Engine. Но 3D Realms смогла потянуть лишь первые два проекта. Blood вместе с правами на движок был выкуплен молодой и амбициозной командой Monolith Productions, а Ruins: Returned to the Gods достался издательству Playmates Interactive Entertainment. К сожалению, судьба последнего сложилась неудачно. Проект запис на стадии активного творческого поиска и предстал на суд зрителей в виде игры-доходки под названием Powerslave.

Power Slave увидел свет лишь в 1997 году







Товарищ с вилами по имени Калейб оказался более удачлив, хотя тоже вышел в 1997-м



Только я здесь решаю, кому летать, а кому в воде плавать



Blood заиграл по-иррипному!

Казалось бы, Duke Nukem 3D вышел в самый неподходящий для себя момент. В 1996 году геймеры с нетерпением ждали релиза постоянно задерживающегося революционного Quake от id Software. Передовые технологии тотального трехмерного зазеркалья, невероятная плотность полигонов в одном кадре, мрачная атмосфера всех оттенков коричневого цвета... И тут как чертик из табакерки выскочил наглец Дюк Ньюкем. Белобрысый нахал в солнцезащитных очках (кстати, главным программистом значился "папа" Тодд Реплогг) под музыку штатного музыканта 3D Realms Ли Джексона надирал задницы инопланетным чудовищам, совал купюры в лифчики стриптизерш и отпускал пошлые шуточки. Умопомрачитель-

Ли Джексон увлечен работой



А где тушка?

К декабрю подоспел адд-он Duke Nukem 3D: Atomic Edition. Для нас он примечателен не дополнительными уровнями, а появлением ботов. Сейчас умные сетевые противники под управлением искусственного интеллекта являются привычной нормой, в то же время тупоголовые враги стали настоящим прорывом для всей игровой индустрии.

Судьба Shadow Warrior оказалась менее завидной. Шутер от первого лица, повествующий о brutальных приключениях кровавого самурая Ло Ванга, в геймерской среде встретили с легкой прохладцей. Как это ни странно звучит, но отчасти виной тому стал высокий уровень Дюка Ньюкема. Согласитесь, в мае 1997-го трудно перестра-

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Внимательнее надо быть, следящие за рекордами!

В "Книге рекордов Гиннесса" за 1999 год засветился наш вездесущий Дюк Ньюкем. Причем эффект от публикации в столь почетном издании оказался смазан обидной фактической ошибкой. Дело в том, что авторы книги приписали разработку Duke Nukem 3D компании Ritual Entertainment.



3-D SUPERHERO  
Duke Nukem 3-D, the then-champion in the Duke Nukem series, was the first to use 3-D perspective, was developed by Ritual Entertainment. Duke returns to 21st-century Earth to exterminate a race of aliens.



Единственное яркое воспоминание о Shadow Warrior - стильный окровавленный меч



За разработку Shadow Warrior отвечал Джим Норвуд

иваться на что-то невнятное, когда совсем недавно перед глазами пронеслась чуть ли не идеальная компьютерная игра, вылепленная руками тех же самых разработчиков.

## Сказ о том, как сопреп Prey

Несмотря на то, что 3D Realms раскурила серию игр на движке Build Engine, Скотт Миллер и Джордж Бруссард понимали, что будущее за самыми смелыми поисками в области трехмерных технологий. Со словами "а чем мы хуже id Software" в июле 1995 года друзья благословили программистов на разработку продвинутого движка Prey. С названием игры заморачиваться не стали и окрестили так же, как и лежащее в ее основе графическое ядро. Главной фишкой собственной наработки сулила стать некая порталная технология. Для каждого кусочка мира игры выстраивалась обособленная модель, краешек которой можно было разглядеть через портал другого мира.

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Кто есть такой Дюк Ньюкем?

Из секретного досье...

Рост - примерно 190 сантиметров.

Вес - около 100 килограмм.

Возраст - около 30 лет.

Любимый алкогольный напиток - виски "Джек Дэниелс".

Любит - бабахать оружием и девушек отнюдь не тяжелого поведения.

Хобби - мощные автомобили и классные байки.





## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

## Реклама - двигатель

В Великобритании выход Duke Nukem 3D на приставках Sony PlayStation и Nintendo 64 сопровождался грандиозной рекламной кампанией. Дюк Ньюкем умудрился пробраться на один из символов Лондона - красный двухэтажный автобус.



В Prey '97 было хитрое зеркало



Кадр из последней порции скриншотов 1998 года. Дальше процесс разработки зайдет в тупик

На первых порах проектом руководил небезызвестный Том Холл, но 12 августа 1996-го он и еще несколько программистов покинули 3D Realms. В их компании оказался и работавший над Duke Nukem 3D Ричард Грей Левелорд, который чуть позже основал Ritual Entertainment.

В июне 1997 года Prey предстал перед посетителями E3 в Атланте и пообещал отправиться на золото в конце 1998-го. На следующей выставке речь уже шла о первой половине 1999-го. Но в ноябре 1998-го из команды по причине полной профнепригодности уволили двух ведущих программистов, а недоношенное дитяtko положили в морозильную камеру. Окончательно Prey закрыли в 2000 году.

## Финская сага

Прежде чем перейти к описанию истории ожидания выхода Duke Nukem Forever, стоит посвятить отдельную главу Макс Райне. Несмотря на то, что раз-



Макс Райне образца 1997 года. Ничего, что у машины квадратные колеса, зато сколько кинематографичности в этом уродливом кадре



А это привет от Макса Пейна, датированный 1999 годом. Пламя из ствола легко затыкает за пояс огонь из бочки с мусором

работкой проекта занималась в основном Remedy Entertainment, 3D Realms сыграла далеко не последнюю роль в ее продвижении на американский рынок. Весной 1997-го Джордж Бруссард вопей случая познакомился с сотрудниками молодой финской компании. Ребята до этого отметились лишь выпуском средненькой Death Rally и собирались покорить игровую индустрию новым проектом Dark Justice (рабочее название), в котором главным героем выступал полицейский-мститель. Разработчики постарались добиться кинематографичности происходящего на экране монитора и не прогадали. Миллеру сразу же приглянулся тогда еще необтесанный Макс. В июле он подписал с финнами долгосрочное партнерское соглашение.

По сути, история ожидания Макс Райне - это европейский вариант с when it's done, но только со счастливым концом. Релиз игры состоялся 15 июля 2001 года, тогда как процесс разработки стартовал в 1996-м. Впрочем, шесть лет - пусть и большой, но все-таки разумный срок для продукта столь высокого уровня. Сравните скриншоты из ранней версии "Макса Пейна" с графикой финального варианта. Как гласит один рекламный слоган: "Результат налицо". Вернее, на лице овдовевшего полицей-

В конце концов гадкий утенок превратился в прекрасного лебедя



А этот скриншот попал на тыльную сторону обложки русской версии игры от "ТС"

ского. Кстати, именно успешные продажи первой и второй части игры позволили 3D Realms спокойно возиться с разработкой Duke Nukem Forever, ведь спродюсированные Скоттом Миллером различные приставочные поделки о приключениях Дюка каких-либо значимых сумм в казну компании не принесли.

## Начало техасской мыльной оперы

28 мая 1996 года в офисе 3D Realms состоялось знаменательное событие. Именно в этот день родилась идея создать Duke Nukem Forever. Виртуальный счетчик ожидания завели на март 1998 года. Как видите, даже спустя семь лет после наступления так называемого "дня X" воз и ныне там. Уже никто не помнит, когда точно была произнесена сакраментальная фраза "When it's done". Но от нее никуда не деться вот уже несколько лет. Впрочем, обо всем по порядку...

Для 1997 года картинка смотрелась отменно



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

## Хотя бы такой Дюк

Поклонники Дюка Ньюкема устали ждать Duke Nukem Forever еще в 2000 году. Кто-то из них смастерил модель накачанного блондина для мегахита того времени The Sims. Фантазия некоторых умельцев доходила до того, что им удавалось женить Дюка на Ларе Крофт.

Прочищать засор в унитазе - это не с шотганом по стрип-барам лазить. Тут особые навыки нужны







■ "Я твой отец!" Ужас-то какой



■ На Новый год Дюку скучно не было



■ Позже выяснится, что этот скриншот - на движке Q1 (1997 год)

Впервые анонсированный в апреле 1997 года Duke Nukem Forever обещал следующие технологические фишки: усовершенствованный движок Quake 2 (кстати, его покупка обошлась разработчикам в \$300 тыс.), заточенный под мощности новомодных графических ускорителей от 3Dfx, высокий уровень интерактивности окружающего мира, изменение внутренней структуры уровней по ходу игры, переход от узких закрытых помещений к огромным открытым пространствам, возможность с помощью специального приспособления перемещаться по вертикальным поверхностям и потолку, а также управление несколькими видами транспортных средств. Что касается сюжета, то он не изменился до сих пор. Хорошо знакомый нам по первой и второй части сумасшедший доктор Протон захватил спрятанный на окраинах Невады секретный военный объект "Зона 51". На то он и злой гений, чтобы путем нехитрых "сим-салабим" и "ахалай-махалай" вызвать пришествие на Землю инопланетных тварей, в том числе разъяренных хряков с шотганами. Разумеется, обещание разработчиков сделать игру еще более веселой остается в силе по сей день. Права на издание игры передали GT Interactive. Сейчас эта контора принадлежит Infogrames, которая, в свою очередь, предпочитает выступать под торговой маркой Atari.

#### Набор хода

Начало нового года ознаменовалось подписанием договора с Threshold Entertainment (сделка прошла при участии Ларри Казаноффа, продюсера культовой ленты Mortal Kombat), по условиям которого кинокомпания Dimension Films передавались все права на производство фильма по мотивам всех существующих игр о Дюке Ньюкеме. Тогда все всерьез говорили о том, что по уровню насилия Duke Nukem: The Movie будет соответствовать рейтингу PG-13, а на экранах появится в последний месяц второго тысячелетия. Кого только ни сватали на главную роль. Рассматривались и Брюс Уиллис, и Дольф Лундгрэн, и даже Николас Кейдж. Последним в числе претендентов фигурировал Дуэйн "Скала" Джонсон. Правда, до сих пор не названо имя режиссера ленты. Весь геймерский мир молится, чтобы им стал кто угодно, только не вездесущий Уве Болл.

■ Сидящий за ноутбуком разработчик, похоже, потратил все деньги на покупку электроники, на носки не осталось ни цента



#### МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Все, что угодно, только не Duke Nukem Forever

В конце 1997 года в американские магазины поступили различные варианты настольных фигурок Дюка Ньюкема, а чуть позже - пластмассовые изваяния его уродливых противников из Duke Nukem 3D. Два ручных "Девастатора", два "Узи", окровавленный армейский нож и сменный пояс с боеприпасами.

В апреле к команде присоединился художник Пол Ричардс из почившей в бозе ION Storm. Позже он так же легко перейдет в Ritual Entertainment, а потом и в Raven Software. Вместе с программистами он стал готовить игру к дебютной демонстрации на E3 1998. Разработчики продемонстрировали публике единственный видеоролик, и проект удивил всех технической мощью, замешанной на движке Q2.

Некоторые фишки конкуренты смогли реализовать лишь через несколько лет. Например, погоню на грузовиках (разумеется, с сопутствующим этому делу отстрелом противников) чехи из Illusion Softworks воплотили в Mafia лишь спустя четыре года, пальбу из станкового пулемета мы увидели в Medal of Honor: Allied Assault, а разнородные на мелкие бревнышки деревянные конструкции - в знаменитом ролике из Half-Life 2 на E3 2003. Разумеется, эти и многие другие находки последователи реализовали с применением более прогрессивных технологий, но почетный титул первооткрывателей все же следует отдать сотрудникам 3D Realms. Они, как малоизвестные предшественники Христофора Колумба, до Америки доплывали, а вот толком зафиксировать открытие так и не смогли. Даже фирменные стриптизерши незаметно перекочевали в сериал про лысого наемного убийцу. Мы уже не говорим о посиделках в метро, поездке по узкоколейке на вагонетке и спуск десанта по веревкам из чрева грузовых вертолетов, которые спустя полгода были мастерски выполнены в первом Half-Life.







В конце октября в команду влился дизайнер уровней Чарли Вайдерхолд. До этого он успел поработать над ранней версией Sin в Ritual Entertainment.

**Перемена слагаемых - безрезультатно**  
15 июня 1998 года авторитетный игровой ресурс PlanetQuake шокировал посетителей новостью о том, что Duke Nukem Forever меняет графическую начинку. Миллер попытался изобразить хорошую мину при плохой игре, дескать, все это - враки и происки конкурентов. Хотя в девелоперской среде ни для кого не был секретом факт ведения Скоттом на только что закончившейся выставке E3 1998 переговоров с Epic Games относительно покупки движка Unreal. Отпираться дальше было бесполезно. 19 июня разработчики официально объявили о переходе с движка Quake 2 на более современный Unreal Engine. Воодушевленный возможностями новой графической технологии, Джордж Бруссард сказал следующее: "Все, чего мы хотим добиться, так это как можно скорее выпустить Duke Nukem Forever. Unreal готов. Движок есть. Нам остается всего лишь сделать на нем игру". К заявленным ранее фишкам добавились следующие обещания: вылепить невероятно реалистичную лицевую анимацию, при помощи технологии motion capture придать движениям персонажей максимальную правдоподобность, на манер Half-Life смастерить скелетную анимацию, в некоторых миссиях добавить парочку напарников плюс сколотить три десятка уровней, на прохождение которых среднестатистическому геймеру потребуется более 25 часов реального времени.



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Все, что угодно, только не... - 2

В августе 1998 года в продаже появились специальные коллекционные фишки для покера с мордой лица Дюка Ньюкема и надписью HAIL TO THE KING, BABY на ребре. Да, ценность они представляют только для любителей компьютерной игры, так как ни одно казино мира эти фишки не признает.



## Официальный источник застрял во времени

16 февраля 1999 года на официальном сайте компании появился сборник наиболее часто задаваемых вопросов и ответов по Duke Nukem Forever. С этого момента разработчики стали потчевать посетителей рассказами о том, как их игра будет дружить с Windows 98 и каким железом следует запастись к дате релиза, какое намечается оружие и т.д.

Нужно отметить, что официальный сайт игры давно уже толком не обновляется. Если верить размещенной на нем информации, то сейчас программисты только-только завязали с Prey, направили все свои усилия на Duke Nukem Forever и до сих пор маются с поддержкой DirectX 8, хотя нынче во всю царствует его девятая версия.

## Хвастать нечем, надо работать

На E3 1999 сотрудники 3D Realms побывали в качестве почетных посетителей. Никаких видеороликов или демок с собой они не привозили. Весь 1999 год ушел на то, чтобы перенести наработки с движка Unreal на рельсы более мощного графического ядра Unreal Tournament. Разработчики боятся, что на это они потратили меньше месяца.



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Все, что угодно, только не... - 3

Продажа кепок и футболок с фирменным логотипом тоже приносит деньги. Каждая вещичка стоит \$14,95, затовариться можно на официальном сайте 3D Realms. В наличии все ходовые размеры. В последний раз спрашиваем: "Эй, разработчики, где сама игра?"



17 апреля 2000 года в преддверии очередной E3 Джордж Бруссард запостил на форуме сайта 3D Realms следующее сообщение: "Пока не пошли слухи, мы хотим рассказать о наших планах на E3."

Мы не будем показывать Duke Nukem Forever на выставке ни в форме видео, ни в форме демо-версии. Этой же политики мы придерживались и в прошлом году. Мы считаем, что включение DNF в программу выставки не пойдет игре на пользу, ведь наша цель - удивить игрока неожиданным контентом и геймплеем.

E3 может стать настоящим спойлером в том, что касается содержимого демонстрируемых игр, и мы считаем, что в случае с DNF все именно так и окажется".

В начале июля 2000 года из команды ушел программист Крис "Kiwidog" Хар-

На E3 2000 Дюк и девочки отдувались за разработчиков по полной программе





## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Все, что угодно, только не... - 4

Казалось бы, что еще такое можно придумать с символикой Дюка Ньюкема, да не особо габаритных размеров, чтобы спокойно доставлять интернет-покупателям по почте? Ну, картонная подставка для пива. И все-то за \$7,95. По сложившейся традиции, с заказом отправляйтесь на сайт 3D Realms. Надо же хоть как-то помочь разработчикам довести игру до конца.



У Криса "Kiwidog" Харгрова не выдержали нервы

гров. Причем он не перебрался в другую компанию, а отправился к себе домой в Виргинию. Причина ухода - полное разочарование в игре, над которой он впустую бился не один год. Впрочем, отряд не заметил потери бойца. В августе на освободившееся место пришел программист из Epic Games Брендон "GreenMarine" Рейнхарт.

Чуть позже в одном из своих интервью в западной прессе Джордж Бруссард разоткровенничался и высказал следующие малоприветные слова в адрес id Software: "Нормальная разработка началась не в 1997-м, а в 1998 году. Мы не получали код Quake 2 до декабря-97/января-98. Мы сделали ошибку, и извлекли из нее огромный урок. Большую часть из того материала, который вы видели в прессе, мы сделали на модифицированном движке Quake 1 в свободное время. Мы валяли дурака, заканчивали Shadow Warrior и ждали движок Quake 2. Мы даже не располагали программистами для нормальной работы с ним вплоть до конца 1999 года".

На E3 2001 года Бруссард все же показал публике свежий ролик, который произвел очень хорошее впечатление. Игровая



Все запомнили Вильяма Скарборо веселым парнем

пресса сменила гнев на милость и вновь стала писать о проекте как о потенциальном хите. Интересная сюжетная заставка, обилие NPC, динамичные сражения, музыка от группы Megadeth (в свое время они принимали участие в записи диска Duke Nukem: Music to Score) и фирменный стиль сулили вылиться в качественный продукт первого класса. Издавать игру подрядилась Take-Two Interactive, заплатившая разработчикам за это право \$2 млн., а французам из Infogrames - "откат" в размере \$12 млн. Правда, все права на торговую марку Duke Nukem сохранила за собой Apogee. Так что определенный процент с продаж чего бы то ни было, связанного с Дюком, продолжает капать на банковский счет Скотта Миллера.

9 августа 2002 года от приступа астмы скончался программист Уильям Скарборо. Его смерть надолго выбила команду девелоперов из колеи. Многие сотрудники перестали вести в интернете дневники разработчиков

## СПЛЕТНИ И ДОМЫСЛЫ

Прошлое лето. На свет появился DOOM 3. Тут же игровой мир стал наполняться слухами об интересе со стороны разработчиков Duke Nukem Forever к новейшим наработкам id Software. Правда, после анонса революционной графической технологии Unreal Engine 3.0 в Сети появились сплетни о том, что Дюк опять меняет движок. Последний вариант кажется правдоподобным хотя бы потому, что в списке Epic Games среди заказчиков движка числится 3D Realms Entertainment. Только толком неизвестно, в основу какого проекта ляжет графика нового поколения, ибо

Джордж Бруссард в последнее время не перестает намекать, что в недрах компании идет разработка еще одного не анонсированного шутера с видом от первого лица. А вдруг движок припасен для восставшего из мертвых Prey? В конце 2002 года сразу несколько интернет-магазинов включили покойника в список потенциальных релизов.

Стоит заметить, что потом оттуда игру они по-тихому убрали.

Последние "вести с полей" датированы августом. Многострадальница 3D Realms приобрела у компании Mequon перспективный физический движок Mequon Game Dynamics. Разумеется, для нужд Duke Nukem Forever. Разработчики уверяют, что после этой покупки анимация персонажей и реалистичность поведения различных механизмов подскочит до небывалых высот.

## Все еще верим, надеемся, ждем

И под занавес - самый распоследний слух о Duke Nukem Forever. По данным немецкого фан-сайта [www.duke4.de](http://www.duke4.de), в кулуарах 3D Realms наконец-то определились с окончательной датой релиза - 13 октября 2006 года. А еще на этом же сайте утверждается, что игру в полусобранном состоянии продемонстрируют зрителям на грядущей выставке E3 2005. Определенно, они издаются над нами. Глядишь, так скоро дотянем до празднования десятилетия кормления "завтраками". Хотя народу это все еще интересно.

## Пока что рано подводить итоги

Сейчас Apogee Software больше всего напоминает эдакого живого мертвеца. Рынок shareware-игр давно эволюционировал до качественного нового состояния. В нынешнем раскладе сил игровой индустрии некогда могущественная компания не играет никакой значимой роли. Бывшие партнеры еще в середине 90-х перебрались под теплые крылечки мощных издательств и приносят баснословные деньги им, а не конторе Скотта Миллера. Единственный оплот - 3D Realms Entertainment. Да и ту лихорадит не по-детски. Шутка ли - вкалывать над одной игрой без малого десять лет (абсолютный рекорд в истории игровой индустрии). Благо хорошо работает финская палочка-выручалочка "Макс Пейн", да и та в последнее время все чаще поглядывает в сторону гиганта Take-Two Interactive. Все надежды возлагаются на ядерного герцога. В конце концов, он же настоящий супергерой. Следовательно, должен спасти не только весь мир, но и одну очень известную компанию, которая за счет собственных средств уже черт знает сколько времени пытается создать мега-игру.

Если игра так и не появится, то Джорджи Бруссарду придется паковать чемоданы. Иначе фанаты Дюка Ньюкема разорвут главу 3d Realms на части





Багги МАЙОРУИ

# Незвезда об Эрике

В заросшем парке,  
Стоит старинный дом.  
Задиты окна,  
И мрак царит извечно в нем.  
Король и Шут

Suddenly, I'm not half the man I used to be,  
There's a shadow hanging over me.  
Oh, yesterday, came suddenly.  
The Beatles. Yesterday

Уничтожает все кругом:  
Цвести, зверей, высокий дом,  
Сжует железо, сталь сожрет  
И скалы в порошок сотрет,  
Мощь городов, власть королей  
Его могущества сладей.  
В. Р. Р. Толкиен. "Хоббит, или туда и обратно"

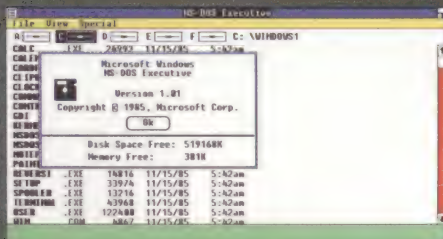


**В**селенная компьютерных игр не так уж и богата на легенды. Времена, когда на гребне прогресса восседали одиночки, безвозвратно прошли. Кто-нибудь помнит сейчас Вилли Краутера, создавшего компьютерную версию Великой Ониксовой Пещеры (Colossal Cave Adventure), породившую жанр адвенчур? Или Грейс Мюррей Хоппер? А ведь именно она, между прочим, ввела в технический язык слово "баг", которое знает каждый школьник. И было то совсем недавно, в двадцатом веке. Однако легенды в компьютерном мире существуют - Сид Мейер, Ричард Гэрриот, Билл Гейтс, наконец. Послушайте же еще одну из них. Легенду об Эрике Чахи.



## Предраассветные сумерки 1983 год. Франция.

Фирма Apple только-только выпустила компьютер Lisa с первым графическим интерфейсом. В воздухе прозвучало магическое слово Windows.



Вам ведь интересно, как выглядела первая версия виндовс?

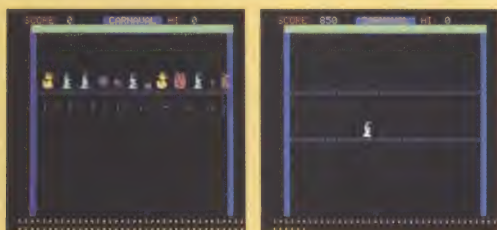


Oric 1, в двухгигагерцовом процессоре таних - две тыщи. Как они все туда уместились?

Игровая индустрия учила азбуку и скакала по коридорам школы на перемычках. IBM PC в то время была мало кому известной платформой (первый компьютер с этим брендом появился в 1981 году). Шла битва между Oric и Spectrum. Частота их процессоров достигла аж одного меггерца.

По Франции были рассыпаны десятки мини-издателей, выпускающих игры для популярной платформы Oric. Большая часть этих имен ничего не скажет даже ветеранам - SSS IJK, Arcadia Software, Freegame, Micropuce, Softek, PSS, Durel, Ocean, Orpheus, No Man's Land...

В одну из таких мелких компаний под названием ASN Diffusion пришел конверт с кассетой, на которой была записана игра Carnival. Некто E. Chahi предлагал ее для издания.



Carnival Обычный тир. Сверху ездят призы, снизу - рука с пушкой. Ничего экстраординарного

ASND в основном занималась локализацией игр американского разработчика Tansoft для французского рынка. Но местной выделки Carnival произвел хорошее впечатление. Процесс игры был приятен и отшлифован



Эрик в самом начале карьеры

с профилем Пушкина и характером Байрона.

- Здравствуйте, я Эрик Чахи, - сказал он и широко улыбнулся.

Так началась легенда.

## Заря

Конец 1983 года. Крах всей индустрии видеоигр. Только компания ATARI потеряла почти \$300 млн. Большинство мини-издателей Франции скорострительно скончались. Творческие личности дружно перебежали к одному из немногих выживших - компании Loricels (наиболее известные игры этого издателя - Goblins, Lode Runner и Baby Joy in "Going home").

Перебрался к нему и Эрик. Хотя "издатель" - это громко сказано. На самом деле Loricels была чем-то вроде кружка юных техников, где после работы/учебы собирались энтузиасты - программисты, художники, музыканты, дизайнеры. То есть она была компанией во всех смыслах этого слова. Народ тусовался, чатился, обменивался опытом, попутно участвуя в проектах друг друга. Что-то продавалось, что-то раздавалось. Вся игровая индустрия тогда держалась на энтузиазме, и Loricels не была исключением.

Там и была написана вторая игра Чахи - Frog.



Frog Аркада. Игрок управляет лягушкой. Смысл игры - в поедании мух нужных цветов.

Прошло два года. Эрик крутился в игровом бомонде. Там он познакомился с большинством своих друзей, которые потом неоднократно помогали ему в разных проектах.

Игровая индустрия быстро вскочила на ноги, а Loricels оказалась настоящей кузницей кадров. Вышедшие из нее разработчики основали такие компании, как Cryo (Dune, Atlantis, MegaRace), Broderbund Software (Prince of Persia, Karateka), Adeline (Twinsen's Odyssey, Time Commando) и множество других.

Эрик успел поучаствовать сразу в трех проектах и при этом не прекращал учебу.

Первые два из них - Doggy и La Sceptre d'Anubis.

Если Doggy была очередной пробной работой Эрика, то LSA стала полноценной ролевой с замахом на трехмерность. Кроме того, LSA оказалась первой игрой Эрика, обладающей собственным сюжетом и полноценным сторилайном.



La Sceptre d'Anubis RPG с видом от первого лица. Игрок бродит по лабиринтам пирамиды в поисках сокровищ. Если бы эта игра вышла на десяток лет позже, можно было бы сказать, что она создана в лучших традициях EoB



Doggy Аркада. Игрок управляет белой псинаой, бегущей от преследователей и скачущей через препятствия

Четвертую игру Чахи, Infernal Runner, стоит выделить из остальных, потому что она вышла для только-только появившегося компьютера Amstrad CPC 64. Процессор у



CPC 64 стоит всего-то 299 фунтов-стерлингов. Спешите!

Amstrad бегал в четыре раза быстрее, чем у Oric. Именно на нем Эрик впервые получил возможность реализовать в играх свой талант художника.



Infernal Runner Клон популярнейшего в то время Lode Runner. Те же перебежки по платформам и выпрыгивание ям для преследователей.

## Полдень

Шел 1986 год.

Год, когда Эрик Чахи решил целиком и полностью отдать себя игровой индустрии.

А может быть наоборот. Может быть, это время само создало для индустрии Эрика Чахи, так же как и многих подобных ему. И самим фактом создания оно заготовило им три-



умфальное шествие по миру, а потом... ловушку.

Ловушку, из которой практически невозможно выбраться.

Ловушку, которой уже нельзя было избежать.

Ловушку, которая положит на одну чашу весов их прошлое, а на другую - будущее.

И обратного пути уже не было.

Однако в восемьдесят шестом ничего не предвещало грядущего. Эрик трудился над своей первой "полновесной" художественной работой - хоррор-адвентурой Le Pacte. За основу он взял фильм The Amityville Horror и нарисовал кипу локаций в соответствующе мрачном стиле.



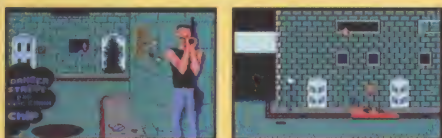
**Le Pacte** Хоррор-адвентюра. Эрику удалось хорошо проработать текст игры, и местами он даже кажется страшным. Добротный представитель Interactive Fiction.

Работой своей Эрик остался вполне доволен. Остались довольны и игроки. Сомнений больше не было, и год спустя Чахи решительно прервал учебу, отправившись работать в игровую компанию Chip на полный рабочий день.



1987 год. Год перелома, когда игровая индустрия шагнула из средневековья в эпоху Возрождения. Как раз тогда компания IBM потеряла контроль над своим любимым породистым псом по кличке "PC". Воспользовавшись моментом, персоналки сорвались с цепи, кинувшись на общество.

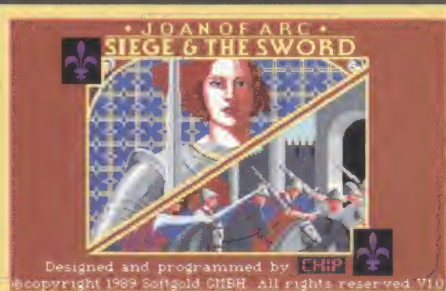
В воздухе запахло деньгами. Не один Эрик в это время перевел игровое творчество на коммерческую основу. На "золотую тропу" вышли очень многие. И понеслось.



**Danger Street** Виртуальный тир. Игрок равномерно движется по улице, постепенно отстреливая ее жителей. Естественно, улицы населены сплошь одними бандитами, как и предполагается в подобной игре.

Первой игрой Эрика для Chip стала Danger Street на платформе Atari. Обучение в Loricels не прошло даром, Чахи легко перешел на очередную платформу. Ничего из ряда вон выходящего он не продемонстрировал, но на работу его приняли. От

программирования пришлось отказаться в пользу рисования. В проектах Chip Эрику было отведено место главного художника. Так вышли Joan of Arc: Siege & The Sword и Journey to the Center of the Earth.



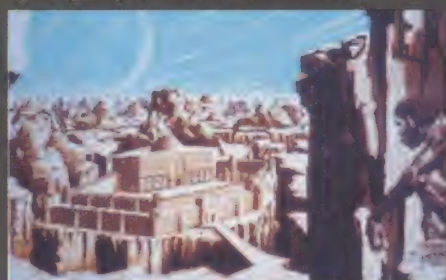
**Joan of Arc: Siege & The Sword** Journey to the Center of the Earth Каждая из этих игр является сложным месивом жанров. В них переплетается стратегия и экономика, адвентюра и аркада. Нам до них нет особого дела - все равно Эрик не прикладывал руку ни к их дизайну, ни к их сюжету.



### "Золотая тропка"

Видимо, положение в Chip не особо нравилось Эрику. Иначе, зачем ему искать другую работу? Один из старых друзей еще со времен Loricels Хесус Мартинес (Jesus Martinez) познакомил Чахи с главой компании Delphine Software - Полем Кюссе (Paul Cuisset). В то время Поль придирчиво искал художника для проекта Future Wars. Сначала ему не понравились работы Эрика. Но Чахи, по-видимому, очень хотелось вырваться из Chip, и он не отставал от Поля, буквально бомбардируя его своими рисунками, пока, наконец, не добился приглашения на работу. В 1989 году Эрик собрал вещи, покинул Chip и переехал в Delphine. Кстати, Chip развалился уже в следующем году.

Так Эрик ступил на свою "Золотую тропу".



↑ Одна из тех самых работ, которыми Эрик доставал Поля

### 1989 год

Персональные компьютеры стремительно набирали популярность, обгоняя остальные платформы. Поползли вверх мощности процессоров. На-

### МЕЖДУ ПРОЧИМ...



### The Amityville Horror - "Эмитивильский Кошмар"

Ужастик, снятый Стюартом Розенбергом в 1979 году по книге Джей Энсон. Фильм повествует о крайне неприятной (зато недолгой) жизни семьи в доме, неосмотрительно построенном прямо на кладбище.

Лента имела успех, поэтому в 1982 году было снято продолжение Amityville II: The Possession, которое также собрало приличную кассу.

Любителям хороших ужастиков не обязательно копаться в архивах в поисках этого фильма. Лучше немного подождать: вот-вот ожидается очередная экранизация "Эмитивильского Кошмара" от режиссера Эндрю Дугласа.



↑ Вот эта улыбочивая узкоглазая личность и есть Поль Кюссе

чалась "гонка вооружений". Игровая индустрия стала приносить ощутимые деньги. Появились свои гиганты и карлики. На запах наживы потянулся хищный зверь шоу-бизнеса.

Было бы нечестно написать, что Поль не прогадал с выбором художника. Да они просто нашли друг друга! Эрик уже давно хотел рисовать фантастические миры, хотел сделать игры кинематографичными. И Future Wars была именно такой - фантастичной, затягивающей и живой. Ее выход произвел на общественность поистине взрывной эффект. Гигантские продажи, толпы фанатов, награды. Это был триумф. Позже выйдут еще две игры, использующие ту же технологию, - Operation Stealth и Cruise of the Corpse. Но ни одна из них не добьется такого успеха.

Теперь Эрик уже не был безвестным художником. В дом к нему поступала популярность, но он сердито вытолкнул непрошеную гостью, пробурчав "не мешай работать". И исчез на два года.





**Future Wars** Первая из серии чистокровных кинематографичных адвентюр. Игра успешно пользовалась множеством чисто киношных приемов, сочетая внимание к персонажу, лихой сюжет и динамичные аркадные вставки. FW оказала немалое влияние на жанр в целом, и на творчество Эрика в частности. Наиболее отчетливо ее влияние заметно в Loom.

### Another World

Шел 1991 год, когда Эрик зашел в офис Delphine, подошел к Полю, положил на стол две дискеты и торжественно произнес "Out of this World!" Тогда его никто не понял. Через несколько месяцев все изменилось - об Out of this World (а у нас гораздо чаще ее называли европейским именем - Another World) заговорил весь мир.

Если искать в компьютерных играх щепотки высокого искусства, то Out of this World - первое, на что стоит обратить внимание. Сначала кажется, что эта игра элементарна - платформенная аркада, пять кнопок управления (стрелки и пробел), отсутствие инвентаря, ролевой системы, диалогов, альтернативного прохождения.

Что же заставляло людей раз за разом пробегать ее? Почему ветераны все еще наизусть помнят полное прохождение?

Играя в Out of this World, человек чувствовал игру. К определенному моменту он уже не играл, он жил в игре. Чужой мир прочно захватывал сердце, постоянно поражая сознание.

Об Out of this World можно сказать еще многое. Она все еще оста-

ется не превзойденной по многим элементам геймплея. Например, лишь совсем недавно научились делать таких NPC. А вот дуэли на бластерах все еще уникальны.

Конечно же, OotW получила множество наград, разошлась гигантскими тиражами, была портирована на шесть платформ и переведена на все основные языки. Многие журналы и сайты поставили ее на первое место в списке лучших игр всех времен. Кстати, ходят слухи о ее скором появлении в версии для портативных платформ.

Теперь, когда нерукотворный памятник самому себе был воздвигнут, Эрик обрел финансовую независимость. Долго почивать на лаврах он не стал, открыл собственную компанию Amazing Studio, пригласил проверенных разработчиков и принялся творить.

### Закат

1994 год.

Локомотив компьютерно-игровой индустрии неслыша на ультразвуковых скоростях. Intel взяла четкий курс: ежегодный рост производительности в полтора раза! Разработчики с трудом поспевали за возможностями железа в этой бешеной гонке. Шоу-бизнес накрыл индустрию широкой пятерней, порождая монструозные корпорации, бренды, рекламу и деньги, деньги, деньги...

Время окинуло взглядом свои владения, стерло пыль с уже подготовленных весов, пересчитало аккуратные гирьки и оскалилось.

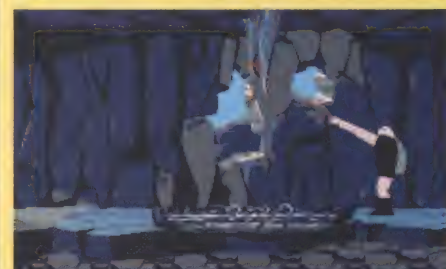
До ловушки остался всего один шаг.

Эрик все так же, не торопясь, работал в Amazing Studio, когда ему предложили создать официальное продолжение OotW. Как раз тогда Sega готовила к выпуску приставку Sega CD и старалась собрать для нее

OotW игрок чувствует тепло, которое вложил в нее создатель. Чувствует "душу" игры, ее настроение. Не много найдется игр, обладающих столь мощным эффектом воздействия, и уже поэтому OotW достойна любых наград.



побольше брендов, чтобы привлечь игроков. Эрик не возражал. Разработкой занялись его старые знакомые из Delphine. Вроде бы все шло гладко. Материалы по игре утверждались у "самого" Чахи. В новую версию было привнесено множество интересных авторских фиш и не вошедших в оригинальную игру моментов.



**Heart of the Alien: Out of this World Part II** Аркада. Продолжение оригинального сюжета и пересмотр некоторых элементов старого от лица инопланетянина. К сожалению, плавная и приятная анимация оригинальной игры была в продолжении утеряна. Локации потеряли уникальность. А еще от финала этой игры оставалось пренебрежительное ощущение. Так что, если вам нравилась первая часть, за вторую лучше даже не браться.

Однако не было учтено главное. Индустрия в 1994 году была подобна собаке, догоняющей собственный хвост. Удар пришел оттуда, откуда не ждали. Давление со стороны SEGA отразилось нападками издателей из Virgin. Появилась спешка. Сюжет безжалостно урезался и коверкался, сроки срывались.

Наконец, многострадальный Heart of the Alien: Out of this World II вышел в свет. Реакцией игроков было, в лучшем случае, недоумение. Да, это тот же OotW. Тот же мир. То же управление. Местами тот же сюжет. Даже некоторые моменты были списаны под копирку. Но это была другая игра. А ее концовка... Нет, лучше не будем о концовке. Вдруг среди читателей есть ветераны. Все-таки нервные клетки не восстанавливаются.

Эрик тоже не испытал особого восторга от результата совместных трудов. Порадоваться можно было только тому, что игра не вышла на других платформах, кроме SEGA CD (популярности эта консоль не получила и быстро загнута под натисками Nintendo).







В коробку с Heart of Darkness были вложены стереочки. Нужны они были при просмотре последнего видеоролика в игре

У него в тылу оставалась Amazing Studio. Туда то Эрик и сбежал от нападков.

Ему предстояло четыре года работы. Долгие-предолгие четыре года.

### Последний луч солнца

1998 год. Время пришло!

После шестилетней работы, компания Amazing Studio выпустила Heart of Darkness. Это была аркада в лучших традициях платформеров. Игра с невероятным количеством красивейших и великолепно поставленных роликов. С сотнями локаций, каждая из которых была отрендерена отдельно, а не составлена из тайлов. С уникальными монстрами чуть ли не на каждом экране. Игра, прохождение которой можно было смотреть как мультфильм. У нее были все признаки хита.

И все же игрок запускал, морщился и произносил: "Фу, пиксели! Всего 640x480? Лучше я в Oddworld сыграть. Там и цветов больше".

Это было одновременно вынесением приговора и приведением его в исполнение.

Эрик попал в ловушку. Точно так же, как и остальные.

Как Сид Мейер, Эл Лоуи, Американ МакГи, Джон Ромеро и многие другие.

Все они - дети своего времени.

Все они прошли через это.

Теперь подошла его очередь.

Команда распалась. Но это был не конец, нет. Время заготовило значительно более жестокую шутку. К Эрику обратился Стивен Спилберг с предложением возглавить французское отделение DreamWorks.

Ловушка захлопнулась.

Оскар времени стал хищным. Оно развело руками. Поставив перед Эриком весы.

Выбирай.

На левой чаше весов - будущее.

На правой - прошлое.

Выбирай же!

За левой дверью - будущее. Слава. Деньги. Много денег. Любимая работа. Сотворение миров, коллеги и признание. Выбирай эту дверь и работай на высоком посту всемирно известной компании. Но учти - работать



**Heart of Darkness** Аркада. Игра, великолепная по многим причинам. Дуэли на бластерах OotW заменены ураганными перестрелками с толпами теней. Потрясающее совмещение двухмерной и трехмерной графики. У всех персонажей и объектов есть

ты будешь на них! Будешь делать то, что тебе скажут. То, что лучше продается. То, что велит время.

Выбирай эту дверь так же, как выбрали ее другие. Стань брендом, как Американ МакГи. Сид Мейер тоже выбрал этот путь. Помнишь, как он говорил, что сиквела Pirates! не будет? Но сиквелы так хорошо продаются.

За правой дверью - прошлое.

Там тебя ждет сложный путь. Тебе придется бросить все. Все!

Оставить толпы фанатов. Уйти.

Выбирай эту дверь и останься в прошлом. Так поступил Эл Лоуи. И чем он сейчас занимается? Ты хочешь того же?

Мы ведь уже знаем, что ты выберешь. Люди, сами по себе, слабые создания. У кого хватит сил на то, чтобы разом перевернуть свою жизнь, бросив все, на что потрачено столько сил?

Что ты выбираешь?

### Ночь

Концовка легенды тонет во мраке времени.

Говорят, что Эрик в ответ улынулся, как когда-то, двадцать лет назад в офисе ASN Diffusion, и прошел к одной из дверей. И тогда весы с лязгом рухнули, переломившись пополам.

А может, все было совсем не так. Мало ли, что говорят?

Зато точно известно, что в 1998 году он сменил профессию. Эрик взял фотоаппарат и уехал снимать



тени. Причем часто в кадре присутствуют несколько источников освещения, лучи которых могут преломляться жидкостью. В результате получаются поразительные оптические эффекты, которые просто удивительно наблюдать в платформере.

вулканы. С тех времен никто его не видел. Только на сайте [www.volcans.info](http://www.volcans.info) все растут и растут списки фотографий.

Так закончилась легенда об Эрике.

Легенда о человеке, который с достоинством прошел своей "Золотой тропой".

Легенда о человеке, которому хватило сил выбраться из ловушки времени.

Легенда о человеке, который подарил нам другой мир.

Автор благодарит за оказанную помощь в подборе материалов для статьи: Андрея Школьников, Дениса Тепляшина, Петра Головина и Aleosha.

Н







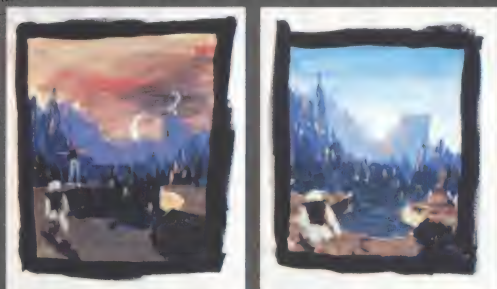
# ЭРИК ЧАХИ

*ОН СВОЙ, ОН НОВЫЙ МИР ПОСТРОИЛ*

**О**днажды, странствуя по вулканам, мы встретили Эрика, и не могли не взять у него интервью. Большую часть сожгло потоком лавы, но несколько листов все же выжили, надежно сохранные в нагрудном кармане.

**Навигатор Игрового Мира:** Эрик, как вы вязались в эту драку? Что подтолкнуло вас к программированию игр?

**Эрик Чахи (Eric Chahi):** Желание сотворить игру по-настоящему возникло, когда я играл в аркадные автоматы наподобие Tempest, Defender, BattleZone, Pac-man, Xevious и так далее. Я думал, что мне нужно научиться разбираться в электронике, потому что они выглядели как телевизор, а не компьютер. Тогда я даже не знал, что компьютеры существуют.



✦ Наброски главного арта для Another World

Все встало на свои места в 1983 году. В школе наша учительница математики вела маленький компьютерный клуб. Она научила меня основам программирования на Бейсике для ZX81. Это был мой первый шаг в программировании. Именно тогда я понял, что игру легко можно создать на компьютере при помощи программ. Летом я заполучил свой первый компьютер - Oric 1. Мне тогда было 16 лет. Основываясь на своих знаниях Бейсика, я создал две игры. Одна была аркадой Carnival, а в другой надо было управлять лягушкой, которая ест насекомых. Я пошел к импортеру компьютеров Oric (имеется в виду ASN Diffusion - прим. ред.) и предложил издать мои игры. Они приняли мое предложение, расплатившись компьютерным "железом". Это была мелочь... но приятная. Потом я записался в очень динамичный любительский компьютерный клуб (Loricels - прим. ред.), где профессиональный программист обучал меня основам программирования на ассемблере Motorola 6502. Это был хороший шанс. В течение двух лет я продолжал писать игры в одиночку после

занятий в школе; это была настоящая одержимость. Каждая из написанных игр была опубликована только для французского рынка; финансовая отдача была лучше, чем в случае первых двух моих игр. В 1987 я решил зарабатывать исключительно созданием игр и, не раздумывая, оставил учебу.

В 1988 "Амига 500" радикально изменила ландшафт компьютерных игр. Стали возможными игры с великолепной графикой. Моя тяга к графике толкнула меня к тому, чтобы стать компьютерным художником, оставив программирование. В течение года я работал в маленькой компании Chip, создавая задники и анимации для "Амиги". В 1989 году Поль Кюссе из Delphine Software искал художника-фрилансера для своего нового проекта Future Wars. Мое портфолио сначала ему не понравилось, поскольку мое творчество на "Амиге" было отражено на ретушированных оцифрованных картинках. Поэтому в течение трех недель я работал как безумный, чтобы выдать лучшее, на что способен. В конце концов, Поль был убежден и взял меня на работу. После окончания Future Wars настало время вернуться к программированию и создать Another World.

**НИМ:** В Сети есть информация, что вы - создатель игры Infernal Runner. Но ваше имя не упомянуто в титрах. Возможно, вы знаете причину этого?

**ЭЧ:** Да, есть две версии, для C64 и для Amstrad CPC. Я создал только вторую - свободную адаптацию оригинальной игры для C64.

**НИМ:** Игра Another World получила просто огромную популярность и была портирована на многие платформы. Почему ее сиквел, Heart of



✦ С помощью этой круглой картонки, игроки угадывали пароль в начале игры

**Alien, был выпущен только для Sega CD!**

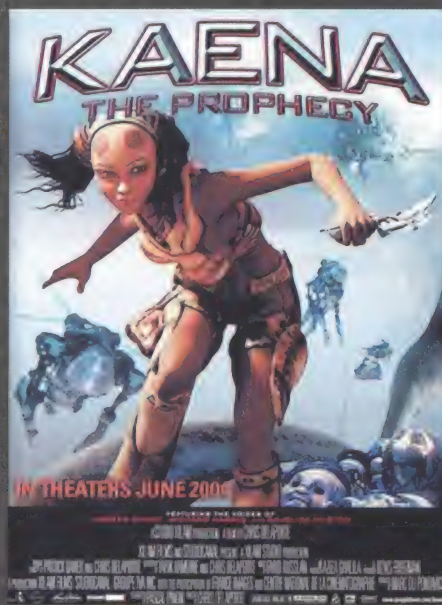
**ЭЧ:** Этот сиквел был сделан по заказу Interplay специально для Sega CD, нужны были игры для этой платформы. Вместо того, чтобы сделать сиквел, я подумал, что это будет очень сильная идея - сыграть адвентюру еще раз с точки зрения инопланетянина. Мне очень нравится эта идея, но, к сожалению, воплощение оказалось не настолько хорошим, как я ожидал. В конце концов, я понял, что создание ее было ошибкой.

**НИМ:** Какая судьба ожидала Лестера в самом конце его истории? Действительно ли вы склонялись к тому, чтобы его убить?

**ЭЧ:** Я просто хотел сделать завершение "на грани", неясное и таинственное. Никакого славного финала. Сиквел для Sega CD не смог реализовать эту идею, а жаль.

**НИМ:** Heart of Darkness была в разработке пять лет. Почему ее производство заняло так много времени?

✦ Комплект. Обратите внимание на круг в правом нижнем углу





**ЭЧ:** Об этом можно написать целую книгу. Здесь места недостаточно. Даже не просите меня написать это все!

**НИМ:** Есть ли какая-то связь между вами и анимационным фильмом Каена? Видите ли - создатели фильма упомянули вас почти как "душу" проекта, но мы не смогли найти ваше имя в титрах.

**ЭЧ:** Я не участвовал в создании этого фильма. Я очень хорошо знаю Криса и Патрика (Крис Деляпорт - режиссер и автор сценария, Патрик Дэхер - автор идеи Каена - прим. ред.), поскольку мы вместе работали над Heart of Darkness. В Каена они вместе со своей командой создали прекрасную вселенную с прекрасными кинематографическими сценами, но я определенно не "душа" этого проекта. Я даже не принимал в нем участия.



**НИМ:** Есть еще один слух про Стивена Спилберга: будто он, просмотрев фильм Каена, сделал вам некое щедрое предложение, которое вы отвергли. Правда ли это? И если правда - почему вы отказались работать со Спилбергом?

**ЭЧ:** Вы точно имеете в виду Каена? Дело в том, что единственный раз мне предлагали работать с DreamWorks во время Heart of Darkness. Это правда, что мы решили не садиться на этот поезд, потому что HoD еще не была закончена; это было в 1995 году. Virgin USA оказывала на нас давление, чтобы мы остановили работы над игрой и переключились на фильм; для некоторых это было настоящей мечтой. Я предпочел завершить то, что мы начали, - игру. Некоторые люди из Virgin говорили мне тогда, что считают фильм более важным, чем игра. Они рассуждали с точки зрения потомков, принимая компьютерные игры, поскольку те - всего лишь потребительский товар, быстро отмирающий, поскольку техническая эволюция компьютерного

"железа" делает игры устаревшими. Я думаю, что компьютерные игры и интерактивная среда - это тот мир, в котором сейчас происходят важные вещи. Уже существует история искусства компьютерных игр - сайты, посвященные эмуляторам, это ясно доказывают. Есть ли то же у фильмов? Нет. Компьютерные игры обладают намного большим потенциалом в том, что касается новых технологий.

**НИМ:** Что ваши игры значат для вас? Предоставляют ли они вам средство для самовыражения, или возможность зарабатывать деньги, или что-нибудь совершенно другое? Похоже, что каждая из ваших игр основана на описании бегства из нашего мира в другой - жестокий, но прекрасный мир, в ваш собственный эмоциональный мир. Так ли это?

**ЭЧ:** Мне сложно ответить на этот вопрос. С тех времен, когда я начал делать игры, мой взгляд на вещи сильно изменился.

Я верю, что первые свои творения создавал просто ради удовольствия, получаемого от программирования. Это само по себе было игрой; взаимодействовать с логикой машины, с картинкой, освещать пиксели, менять цвета - это вызывало радость, было абсолютно новым.

Потом концепция игры просто между мной и компьютером была расширена до игры между мной и игроком через посредника. Я имею в виду, что эти игры (преимущественно приключения) имели решение, которое я знал идеально. Поэтому интерес для меня был в удовольствии создавать игру и воображать (и иногда видеть), как игроки в нее играют.

Со временем мои интересы перешли в другие области - живопись, производство кинофильмов. Программирование отошло на второй план. Я испытывал настоятельную необходимость расширить мой творческий горизонт и создать что-нибудь более личное. Я испытывал внутреннее напряжение. Поскольку я не очень общительный человек, я должен находить какие-то другие способы разряжать это напряжение. Another World был результатом этого творческого процесса; также он был эхом моих переживаний в то время - в частности, одиночества. Так что Another World гармонировал с моим собственным внутренним миром, пусть и на подсознательном уровне.

Сегодня я бы сказал, что передавать свое внутреннее видение необходимо, но я бы не стал делать это с помощью сюжетной линии фильма, там все слишком статично. Интерактивность позволяет творить на более тонком и глубоком уровне.

**НИМ:** Эрик, Вы принадлежите к числу наиболее ярких личностей в игровой индустрии. Вы всегда делаете уникальные, оригинальные игры. Чем вы можете объяснить ваше решение оставить геймдевелопмент и стать профессиональным фотографом? Было ли это тщательно продуманным решением или просто результатом непредвиденных жизненных обстоятельств?

**ЭЧ:** Я очень интуитивный человек, и мои интересы не ограничиваются только одной областью. После HoD желание сделать шаг назад стало необходимостью, я был вымотан этой чрезвычайно длинной работой, которая непосредственно следовала за Another World. Поэтому у меня появилось чувство, что пришло время продвигаться в другом направлении. Например, заняться живописью или путешествием в какую-нибудь незнакомую страну. Суть в том, что центр моей жизни - это не видеоигры, но прежде всего творчество, которое, конечно, включает и видеоигры.

Теперь у меня появились чувство и эмоциональная необходимость создать новую игру. (! - прим. ред.)

**НИМ:** Играете ли вы в компьютерные игры сейчас? Можете ли вы назвать несколько любимых? Играете ли вы в online-игры?

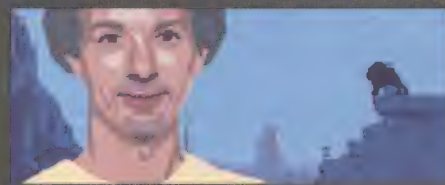
**ЭЧ:** Да, конечно. В произвольном порядке: Pikmin, Gish, Xybots, Half-Life, Defender, Civilization, Black & White, Boulder Dash, Lode Runner, Karateka, Prince of Persia, Rescue Raider, Wizardry, Tetris, Datastorm, Pinball Construction Set, Populous, Total Annihilation, Disc of Tron (оригинальная аркадная игра), Virtua Fighter 2 и... Я должен остановиться... Я играю в онлайн-игры, но должен признаться, что никогда не играю в MMO-игры. Они отнимают слишком много времени, это меня пугает.

**НИМ:** Разрабатываете ли вы сейчас какую-либо игру? Или, возможно, вы планируете вернуться к разработке игр в будущем?

**ЭЧ:** Новая разработка еще не началась. Но, безусловно, желание создать новую, оригинальную игру велико. В настоящий момент я на стадии мозгового штурма.

**НИМ:** Спасибо Эрик, вы - легенда.

Интервью подготовили:  
Игорь БОЙКО и Вадим ПАЛОНИН





## Freedom Force vs. the Third Reich



## Консольные читы

Откройте в "Блокноте" файл `init.py` из папки `\System` в директории игры и добавьте туда строчку `ff.CON_ENABLE=1`

Во время игры нажмите клавишу `[~]` (тильда) и вводите в консоль читы.

`god()` – Неуязвимость

`peace()` – Пассивные враги

`Mission_Win()` – Завершить миссию

`DEBUG_ALLPOWERS=1` – Открыть доступ ко всем способностям

`Campaign_AddCP('имя',[число])` – Добавить определенное число CP выбранному игроку

`Campaign_Recruit('имя')` – Завербовать персонажа

`Campaign_AddPrestige([число])` – Повысить престиж

## Colin McRae Rally 2005



## Редактирование

Для активизации всего дополнительного контента откройте файл `options` из папки с вашими сейвами при помощи шестнадцатеричного редактора. Найдите позицию "Ch" – тринадцатую от начала файла – и измените значение на "FF FF". Найдите позицию "10h" – шестнадцатую от начала файла и измените значение на "FF FF".

## Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary

## Читы

Это американское название игры. В Британии она известна как *Space Hack*, в Германии – как *Novasphere 13*, а в России – Меркурий-8. Теоретически, читы долж-

ны работать независимо от языка версии.

Начните игру, нажмите `Ctrl+Alt` и `F6`. В появившемся окне вводите читы.

`off` – Отключить активные читы

`resurrect` – Воскресить героя

`normal damage` – Установить нормальный уровень атаки для вашего оружия

`super damage` – Установить повышенный уровень атаки для вашего оружия

`normal items` – Установить нормальный уровень износостойкости предметов

`super items` – Установить повышенный уровень износостойкости предметов

`immortal` – Неуязвимость

`mortal` – Отключить неуязвимость

`ai off` – Отключить агрессивное поведение врагов

`ai on` – Включить агрессивное поведение врагов

## Star Wars: Knights of the Old Republic – Sith Lords

## Консольные читы

Откройте в "Блокноте" файл `swkotor2.ini`, который находится в корневой папке игры. В разделе `[Game Options]` добавьте строку `EnableCheats=1`. Для вызова консоли в игре нажмите `[~]` (тильду). Окна ввода видно не будет! Введите одну из нижеследующих команд:

`bright` – Отключает тени в темных областях локации

`turbo` – Повышает скорость персонажа

`giverepair` – Добавляет 100 единиц *Advance Repair Kit*

`givesitharmour` – Добавляет 100 единиц *Sith Armor*

`givemed` – Добавляет 100 единиц *Med Kit*

`addlevel ##` – Повышает уровень на значение ##

`giveitem ##` – Добавляет предмет с кодом ## (см. ниже)

`givecredits ##` – Добавляет ## кредитов

`addexp ##` – Добавляет ## экспы

`givecomspikes` – Добавляет 99 единиц *comspikes*

`adddarkside ##` – Добавляет *darkside points* (если не указать число, то добавляет максимум *darkside points*)

`addlightside ##` – Добавляет *lightside points* (аналогично предыдущему пункту)

`infinteuses` – Количество расходуемых предметов (аптечки и т.п.) не уменьшается при использовании

`invulnerability` – Неуязвимость

`revealmap` – Открывает карту области

`setawareness ##` – Повышает скилл *awareness* до значения ##

`setcharisma ##` – Повышает параметр *charisma* до значения ##

`setcomputeruse ##` – Повышает скилл *computer use* до значения ##

## Персональный армор Малака. Давно мечтал примерить





**setconstitution ##** – Повышает параметр constitution до значения ##

**setdemolitions ##** – Повышает скилл demolitions до значения ##

**setdexterity ##** – Повышает параметр dexterity до значения ##

**setintelligence ##** – Повышает параметр intelligence до значения ##

**setpersuade ##** – Повышает скилл persuade до значения ##

**setrepair ##** – Повышает скилл repair до значения ##

**setstealth ##** – Повышает скилл stealth до значения ##

**setstrength ##** – Повышает параметр strength до значения ##

**settreatinjury ##** – Повышает скилл treat injury до значения ##

**setwisdom ##** – Повышает параметр wisdom до значения ##

**setsecurity ##** – Повышает скилл security до значения ##

**heal** – Восстанавливает здоровье и force points

**restartminigame** – По новой стар-  
тует проигранную мини-игру

**whereami** – Показывает координаты

### Коды для чюта "giveitem"

#### Код – Предмет

u\_a\_over\_28 Ablative Plating Mark IV  
u\_m\_grip\_09 Advanced Basket Hilt  
w\_blaste\_11 Arkanian Heavy Pistol  
w\_blaste\_14 Arkanian Sonic Blaster  
u\_a\_over\_26 Armory Plating Mark IV  
u\_a\_unde\_03 Armorweave Underlay Mark I  
e\_imp3\_05 Bavakar Strength System  
u\_a\_unde\_08 Biorestorative Underlay Mark II  
a\_robe\_09 Dark Jedi Robe  
g\_i\_trapkit025 Devastating Sonic Mine  
d\_tool\_04 Droid Advanced Upgrade Slot  
d\_tool\_08 Droid Perception Sensors  
d\_tool\_06 Droid System Fortification  
u\_a\_over\_08 Heavy Bonded Plates Mark I  
u\_r\_powe\_13 Ion Charger Mark V  
g\_i\_pazdeck Pazaak Deck  
g\_w\_firegren001 Plasma Grenade  
u\_a\_over\_12 Ablative Plating Mark II  
u\_a\_over\_20 Ablative Plating Mark III  
a\_helmet\_29 Absorption Visor  
a\_gloves\_05 Accuracy Gloves  
u\_r\_targ\_02 Accuracy Scope Mark I  
u\_r\_targ\_06 Accuracy Scope Mark II  
u\_r\_targ\_10 Accuracy Scope Mark III  
u\_r\_targ\_14 Accuracy Scope Mark IV  
g\_w\_adhsugren001 Adhesive Grenade  
a\_belt\_01 Adrenaline Amplifier  
a\_belt\_18 Adrenaline Stimulator  
a\_belt\_05 Advanced Adrenaline Amplifier  
u\_m\_grip\_06 Advanced Agrinium Grip  
e\_imp3\_04 Advanced Combat System  
u\_m\_grip\_07 Advanced Contoured Grip  
u\_l\_emit\_06 Advanced Disrupting Emitter  
u\_m\_grip\_10 Advanced Nagai Grip  
g\_i\_drdrepeqp002 Advanced Repair Kit  
u\_r\_powe\_09 Advanced Rylith Power Cell  
u\_m\_grip\_08 Advanced Zabrak Grip  
g\_i\_asthitem001 Aesthetic Item  
u\_m\_grip\_01 Agrinium Grip  
a\_robe\_24 Aleema Keto's Robe  
u\_r\_firi\_02 Amplifying Chamber Mark I  
u\_r\_firi\_07 Amplifying Chamber Mark II  
u\_r\_firi\_12 Amplifying Chamber Mark III  
a\_belt\_25 Aratech Cardio-Regulator  
w\_blaste\_10 Aratech Droid Oxidizer  
a\_belt\_29 Aratech Echo Belt  
w\_blaste\_21 Aratech Ionmaster  
a\_belt\_06 Aratech SD Belt  
a\_robe\_23 Arca Jeth's Robe  
w\_melee\_25 Arg'garok  
w\_brifle\_14 Argazdan Riot Buster  
w\_brifle\_12 Arkanian Blaster Rifle  
a\_helmet\_14 Arkanian Blinders  
a\_shield\_03 Arkanian Energy Shield  
g\_i\_trapkit005 Armor Reinforcement  
g\_a\_armrdfsuit Armored Flight Suit  
u\_a\_over\_02 Armory Plating Mark I  
u\_a\_over\_10 Armory Plating Mark II  
u\_a\_over\_18 Armory Plating Mark III  
u\_a\_unde\_09 Armorweave Underlay Mark II

u\_a\_unde\_15 Armorweave Underlay Mark III  
u\_a\_unde\_21 Armorweave Underlay Mark IV  
u\_a\_unde\_27 Atton's Ribbed Jacket  
a\_light\_x02 Automation Gloves  
g\_i\_trapkit002 Average Flash Mine  
u\_a\_over\_06 Ballistic Shielding Mark I  
u\_a\_over\_22 Ballistic Shielding Mark III  
u\_l\_crys\_23 Barab Ore Ingot  
u\_m\_edge\_02 Basic Ionite Edge  
u\_m\_edge\_03 Basic Mulline Edge  
u\_m\_edge\_04 Basic Neutronium Edge  
u\_r\_powe\_03 Basic Rylith Power Cell  
u\_m\_grip\_04 Basket Hilt  
a\_heavy\_01 Battle Armor  
g\_i\_cmbtshot001 Battle Stimulant  
u\_l\_lens\_04 Beam Gem Lens  
g\_i\_upgrade003 Beam Splitter  
u\_r\_firi\_04 Beam Splitter Mark I  
u\_r\_firi\_09 Beam Splitter Mark II  
u\_r\_firi\_14 Beam Splitter Mark III  
a\_helmet\_26 Bindo's Band  
e\_imp3\_01 Bio-Antidote System  
u\_a\_unde\_02 Biorestorative Underlay Mark I  
u\_a\_unde\_14 Biorestorative Underlay Mark III  
u\_a\_unde\_20 Biorestorative Underlay Mark IV  
u\_a\_unde\_26 Biorestorative Underlay Mark V  
e\_imp2\_03 Biotech Implant  
g\_i\_bithitem004 Bith Accordion  
g\_i\_bithitem002 Bith Clarinet  
g\_i\_bithitem001 Bith Guitar  
g\_i\_bithitem003 Bith Trombone  
w\_brifle\_01 Blaster Carbine  
w\_blaste\_01 Blaster Pistol  
w\_brifle\_04 Blaster Rifle  
g\_i\_trapkit003 Blinding Flash Mine  
g\_d\_blowtrch01 Blowtorch  
a\_light\_06 Bonadan Alloy Heavy Suit  
u\_a\_over\_07 Bonded Plates Mark I  
u\_a\_over\_23 Bonded Plates Mark III  
u\_a\_over\_30 Bonded Plates Mark IV  
w\_brifle\_15 Bothan Droid Disruptor  
a\_helmet\_05 Bothan Perception Visor  
a\_gloves\_16 Bothan Precision Gloves  
a\_helmet\_13 Bothan Sensory Visor  
w\_brifle\_05 Bowcaster  
a\_helmet\_02 Breath Mask  
u\_r\_firi\_06 Broadened Chamber Mark II  
u\_r\_firi\_11 Broadened Chamber Mark III  
u\_r\_firi\_01 Broadening Chamber Mark I  
brokenitem Broken Item  
a\_medium\_06 Bronzium Light Battle Armor  
w\_rocket\_03 Buster Rocket  
e\_imp1\_03 Cardio Package  
e\_imp3\_06 Cardio Power System  
a\_belt\_02 Cardio-Regulator  
w\_brifle\_21 Ceremonial Bowcaster  
w\_brifle\_23 Charric  
chem\_00001 Chemicals  
a\_medium\_04 Cinnagar War Suit  
a\_helmet\_25 Circlet of Sareth  
a\_robe\_01 Clothing  
g\_a\_clothes01 Clothing  
g\_a\_clothes02 Clothing Variant 02  
g\_a\_clothes03 Clothing Variant 03  
g\_a\_clothes04 Clothing Variant 04  
g\_a\_clothes05 Clothing Variant 05  
g\_a\_clothes06 Clothing Variant 06  
g\_a\_clothes08 Clothing Variant 7  
g\_a\_clothes09 Clothing Variant 8  
g\_a\_clothes011 Clothing Variant Czerka  
a\_belt\_15 CNS Strength Enhancer  
w\_brifle\_16 Combat Enforcer  
a\_helmet\_15 Combat Sensor  
a\_light\_02 Combat Suit  
comlink Comlink  
compont\_00001 Components  
g\_w\_stungren01 Concussion Grenade  
w\_rocket\_11 Concussion Rocket  
a\_helmet\_17 Consciousness Helm  
u\_m\_grip\_02 Contoured Grip  
a\_heavy\_11 Corellian Powersuit  
a\_robe\_29 Crado's Robe  
g\_i\_credits001 (001 up to 015) Credits  
u\_r\_targ\_04 Crippling Scope Mark I  
u\_r\_targ\_08 Crippling Scope Mark II  
u\_r\_targ\_12 Crippling Scope Mark III  
u\_l\_emit\_03 Crude Phobium Emitter  
g\_w\_cryobgren001 CryoBan Grenade  
u\_l\_crys\_01 Crystal, Adegan  
u\_l\_crys\_08 Crystal, Bondar  
u\_l\_colo\_10 Crystal, Bronze  
u\_l\_colo\_06 Crystal, Cyan  
u\_l\_crys\_16 Crystal, Damind  
u\_l\_crys\_05 Crystal, Dragite  
Crystal, Eralam  
u\_l\_crys\_06 Crystal, Opila  
u\_l\_crys\_06 Crystal, Firkann  
u\_l\_colo\_02 Crystal, Green  
u\_l\_crys\_x23 Crystal, Hurrikaine  
u\_l\_crys\_11 Crystal, Jenruax  
u\_l\_crys\_25 Crystal, Kaiburr  
u\_l\_crys\_12 Crystal, Kasha  
u\_l\_crys\_04 Crystal, Nextor  
u\_l\_crys\_13 Crystal, Opila  
u\_l\_colo\_08 Crystal, Orange  
u\_l\_crys\_07

u\_l\_crys\_18 Crystal, Pontite  
u\_l\_crys\_21x Crystal, Qixoni  
u\_l\_colo\_04 Crystal, Red  
u\_l\_crys\_02 Crystal, Rubat  
u\_l\_crys\_03 Crystal, Ruusan  
u\_l\_crys\_17 Crystal, Sapith  
u\_l\_crys\_10 Crystal, Sigil  
u\_l\_colo\_07 Crystal, Silver  
u\_l\_crys\_21 Crystal, Solari  
u\_l\_crys\_15 Crystal, Stygium  
u\_l\_crys\_19 Crystal, Upari  
u\_l\_crys\_09 Crystal, Velmorite  
u\_l\_colo\_05 Crystal, Violet  
u\_l\_colo\_09 Crystal, Viridian  
u\_l\_colo\_03 Crystal, Yellow  
a\_gloves\_08 Czerka Defensive Gauntlets  
a\_belt\_04 Czerka Utility Belt  
g\_danceroutfit Dancer's Outfit  
a\_robe\_14 Dark Jedi Knight Robe  
g\_w\_drkjdisbr001 Dark Jedi Lightsaber  
a\_robe\_18 Dark Jedi Master Robe  
a\_robe\_03 Dark Padawan Robe  
a\_robe\_26 Darth Malak's Armor  
a\_helmet\_19 Das'skar Hunting Mask  
w\_blaste\_23 Dashade Sonic Blaster  
w\_blaste\_29 Dashade Sonic Disruptor  
g\_i\_datapad001 Datapad  
u\_m\_edge\_13 Deadly Devaronian Edge  
u\_m\_edge\_13 Deadly Devaronian Edge  
g\_i\_trapkit006 Deadly Frag Mine  
g\_i\_trapkit012 Deadly Gas Mine  
g\_i\_trapkit009 Deadly Plasma Mine  
g\_i\_trapkit015 Deadly Sonic Mine  
a\_belt\_22 Defel Mimicker  
u\_l\_emit\_01 Deflection Emitter  
g\_i\_trapkit017 Devastating Flash Mine  
g\_i\_trapkit019 Devastating Frag Mine  
g\_i\_trapkit023 Devastating Gas Mine  
g\_i\_trapkit021 Devastating Plasma Mine  
u\_l\_cell\_02 Diatium Energy Cell  
u\_l\_cell\_01 Discharge Energy Cell  
u\_l\_emit\_02 Disrupting Emitter  
w\_brifle\_13 Disruptor Rifle  
a\_gloves\_25 Dominator Gauntlets  
g\_w\_drkjdisbr002 Double-Bladed Lightsaber  
g\_l\_w\_dblsbr002 Double-Bladed Lightsaber  
g\_l\_w\_dblsbr001 Double-Bladed Lightsaber  
g\_w\_drkjdisbr002 Double-Bladed Lightsaber  
g\_w\_dblsbr002 Double-Bladed Lightsaber - Red  
g\_w\_dblsbr001 Double-Bladed Lightsaber - Blue  
g\_w\_dblsbr007 Double-Bladed Lightsaber - Bronze  
g\_w\_dblsbr003 Double-Bladed Lightsaber - Green  
g\_w\_dblsbr008 Double-Bladed Lightsaber - Orange  
g\_w\_dblsbr005 Double-Bladed Lightsaber - Purple  
g\_w\_dblsbr009 Double-Bladed Lightsaber - Silver  
g\_w\_dblsbr011 Double-Bladed Lightsaber - Viridian  
g\_w\_dblsbr010 Double-Bladed Lightsaber - White  
g\_w\_dblsbr004 Double-Bladed Lightsaber - Yellow  
w\_melee\_07 Double-Bladed Sword  
u\_l\_lens\_02 Dragite Lens  
d\_interface\_08 Droid Agility Upgrade  
d\_armor\_08 Droid Agrinium Armor  
d\_hk47\_01 Droid Assassin's Rifle  
d\_hk47\_03 Droid Assassination Module  
d\_tool\_11 Droid Battle Upgrade  
d\_device\_10 Droid Bio-Assault Spray  
d\_hk47\_02 Droid Capacitor Armor  
d\_device\_11 Droid Carbonite Emitter  
d\_device\_08 Droid Carbonite Projector  
d\_tool\_14 Droid CEPB  
d\_tool\_12 Droid CERS  
d\_tool\_13 Droid CESS  
d\_shield\_03 Droid Defense Barrier  
d\_shield\_01 Droid Deflector Mark I  
d\_shield\_02 Droid Deflector Mark II  
d\_shield\_05 Droid Deflector Mark III  
d\_armor\_04 Droid Desh Plating  
d\_armor\_12 Droid Dismantling Plating  
d\_armor\_09 Droid Dura Plating Mark I  
d\_armor\_11 Droid Dura Plating Mark II  
d\_interface\_07 Droid Durability Upgrade  
d\_armor\_13 Droid Energized Armor Mark I  
d\_armor\_14 Droid Energized Armor Mark II  
d\_armor\_15 Droid Energized Armor Mark III  
d\_shield\_04 Droid Energy Collector  
d\_interface\_10 Droid Exchange Interface  
d\_tool\_07 Droid Fighting Upgrade  
d\_device\_03 Droid Flame Thrower  
d\_armor\_01 Droid Impact Armor Mark I  
d\_armor\_03 Droid Impact Armor Mark II  
d\_armor\_05 Droid Impact Armor Mark III  
d\_device\_12 Droid Ion Blast Mark I  
d\_device\_13 Droid Ion Blast Mark II  
d\_device\_14 Droid Ion Blast Mark III  
d\_device\_06 Droid Ion Striker  
d\_interface\_04 Droid Lockout Bypass  
d\_interface\_03 Droid Machine Interface  
d\_tool\_09 Droid Memory Upgrade  
d\_tool\_15 Droid Micro-Optics  
d\_armor\_02 Droid Modular Plating Mark I  
d\_armor\_06 Droid Modular Plating Mark II  
d\_armor\_07 Droid Modular Plating Mark III



d\_device\_07  
d\_tool\_01  
d\_interface\_06  
d\_device\_15  
d\_device\_01  
d\_device\_05  
d\_g0t0\_02  
d\_interface\_01  
d\_interface\_05  
d\_device\_09  
d\_armor\_10  
d\_tool\_05  
d\_interface\_11  
d\_t3m4\_03  
d\_device\_02  
d\_interface\_13  
d\_t3m4\_02  
d\_t3m4\_01  
d\_g0t0\_03  
d\_interface\_14  
d\_interface\_02  
d\_g0t0\_01  
d\_tool\_03  
d\_interface\_15  
d\_device\_04  
d\_shield\_06  
d\_tool\_02  
d\_tool\_10  
d\_interface\_09  
e\_imp2\_08  
g\_i\_upgrade008  
a\_heavy\_04  
u\_a\_unde\_06  
u\_a\_unde\_12  
u\_a\_unde\_18  
u\_a\_unde\_30  
a\_gloves\_23  
a\_medium\_03  
a\_heavy\_03  
a\_light\_07  
a\_light\_12  
w\_melee\_21  
a\_belt\_12  
a\_medium\_14  
a\_light\_08  
a\_helmet\_27  
a\_belt\_14  
a\_gloves\_14  
a\_medium\_11  
a\_gloves\_02  
a\_belt\_10  
a\_belt\_16  
a\_gloves\_07  
u\_l\_emit\_09  
u\_l\_emit\_12  
w\_rocket\_01  
a\_heavy\_14  
u\_l\_emit\_04  
w\_blaste\_03  
g\_d\_firesupres01  
e\_imp1\_06  
a\_heavy\_06  
u\_a\_unde\_05  
u\_a\_unde\_11  
u\_a\_unde\_17  
u\_a\_unde\_23  
u\_a\_unde\_29  
a\_helmet\_30  
a\_helmet\_20  
w\_melee\_14  
a\_helmet\_28  
g\_w\_fraggren01  
w\_blaste\_30  
w\_sls\_x02  
w\_melee\_30  
a\_belt\_23  
w\_melee\_16  
a\_gloves\_06  
a\_gloves\_18  
w\_melee\_09  
a\_gloves\_13  
w\_melee\_29  
w\_melee\_23  
w\_melee\_18  
w\_melee\_26  
a\_belt\_26  
d\_g0t0\_04  
a\_robe\_12  
g\_i\_upgrade004  
a\_robe\_x01  
w\_melee\_x01  
e\_imp1\_08

Droid Molten Cannon  
Droid Motion Tracker  
Droid Motivator Booster  
Droid Multi-spectral Emitter  
Droid Neural Pacifier  
Droid Neural Scrambler  
Droid Omniscience Unit  
Droid Optimized Interface  
Droid Parabolic Guides  
Droid Plasma Thrower  
Droid Quadranium Armor  
Droid Reference Database  
Droid Remote Interface  
Droid Renewable Shield  
Droid Repulsor  
Droid Scavenger Upgrade  
Droid Self-Sustaining Unit  
Droid Shock Arm  
Droid Singularity Projector  
Droid Source Ripper  
Droid Stabilization Subroutine  
Droid Stealth Booster  
Droid Surveillance Upgrade  
Droid Systems Upgrade  
Droid Toxin Emitter  
Droid Unity Grid  
Droid Upgrade Slot  
Droid Warfare Upgrade  
Droid Wisdom Upgrade  
Durability Implant  
Durasteel Bonding Alloy  
Durasteel Heavy Armor  
Durasteel Underlay Mark I  
Durasteel Underlay Mark II  
Durasteel Underlay Mark III  
Durasteel Underlay Mark V  
Echani Accuracy Gloves  
Echani Battle Armor  
Echani Heavy Armor  
Echani Light Armor  
Echani Shield Suit  
Echani Vibroword  
Electrical Capacitance Shield  
Electromesh Armor  
Electromesh Suit  
Enhanced Shielding Visor  
Eriadu Stealth Unit  
Eriadu Strength Amplifier  
Exar Kun's Light Battle Suit  
Exchange Casual Gloves  
Exchange Shadow Caster  
Exchange Utility Belt  
Exchange Work Gloves  
Expert Deflection Emitter  
Expert Fencing Emitter  
Explosive Rocket  
Felenar Armor  
Fencing Emitter  
Field Survival Pistol  
Fire Suppression System  
Fitness Package  
Flex Heavy Armor  
Flexible Underlay Mark I  
Flexible Underlay Mark II  
Flexible Underlay Mark III  
Flexible Underlay Mark IV  
Flexible Underlay Mark V  
Force Focusing Visor  
Force Mask  
Force Pike  
Force Shield  
Frag Grenade  
Freedon Nadd's Blaster  
Freedon Nadd's Short Lightsaber  
Freyr's Warblade  
Frozan Scout Belt  
Gamorrean Cleaver  
Gamorrean Gauntlets  
Gamorrean Power Gauntlets  
Gamorrean War Axe  
Gamorrean Wargloves  
Gand Discharger  
Gand Shockstaff  
Gand Silencer  
Geonosian Electro-Staff  
GNS Strength Enhancer  
Goto Targeting Module  
Gray Jedi Robe  
Hair Trigger  
Handmaiden's Robe  
Handmaiden's Staff  
Health Package

u\_a\_over\_01  
u\_a\_over\_09  
u\_a\_over\_17  
u\_a\_over\_25  
a\_heavy\_02  
w\_blaste\_06  
u\_a\_over\_16  
u\_a\_over\_24  
a\_medium\_12  
a\_light\_03  
w\_brifle\_22  
w\_blaste\_17  
hkpart02  
hkpart03  
hkpart01  
hkpart05  
hkpart04  
a\_belt\_09  
g\_i\_adrenaline005  
g\_i\_adrenaline006  
g\_i\_adrenaline004  
g\_i\_cmbtshot002  
a\_belt\_28  
e\_imp4\_05  
a\_belt\_17  
e\_imp4\_02  
a\_gloves\_29  
u\_l\_lens\_09  
u\_l\_emit\_05  
u\_l\_cell\_06  
u\_l\_cell\_05  
g\_i\_upgrade002  
u\_l\_emit\_08  
u\_l\_cell\_07  
u\_m\_edge\_06  
u\_m\_edge\_07  
u\_m\_edge\_08  
u\_l\_lens\_10  
a\_belt\_11  
a\_gloves\_11  
e\_imp2\_06  
a\_gloves\_01  
a\_helmet\_07  
w\_blaste\_02  
w\_brifle\_02  
u\_m\_cell\_01  
u\_m\_cell\_05  
u\_m\_cell\_09  
u\_m\_cell\_13  
u\_r\_powe\_01  
u\_r\_powe\_04  
u\_r\_powe\_07  
u\_r\_powe\_10  
u\_l\_cell\_03  
g\_w\_tongren01  
w\_brifle\_07  
w\_rocket\_10  
a\_heavy\_13  
a\_robe\_11  
a\_belt\_20  
a\_gloves\_22  
a\_robe\_20  
a\_belt\_30  
a\_robe\_07  
a\_gloves\_12  
a\_medium\_15  
a\_robe\_13  
a\_robe\_17  
a\_robe\_08  
a\_robe\_27  
a\_gloves\_15

Heat Shielding Mark I  
Heat Shielding Mark II  
Heat Shielding Mark III  
Heat Shielding Mark IV  
Heavy Battle Armor  
Heavy Blaster  
Heavy Bonded Plates Mark II  
Heavy Bonded Plates Mark III  
Heavy Cinnagar War Suit  
Heavy Combat Suit  
Heavy Repeating Rifle  
Heavy Sonic Blaster  
HK Chassis  
HK Control Cluster  
HK Droid Processor  
HK Protocol Pacifist Package  
HK Vocabulary  
Hyper Adrenaline Amplifier  
Hyper-adrenal Alacrity  
Hyper-adrenal Stamina  
Hyper-adrenal Strength  
Hyper-battle Stimulant  
Immortality Belt  
Immortality D-Package  
Immunity Belt  
Immunity D-Package  
Improved Automation Gloves  
Improved Beam Gem Lens  
Improved Deflection Emitter  
Improved Diumium Energy Cell  
Improved Discharge Energy Cell  
Improved Energy Cell  
Improved Fencing Emitter  
Improved Ion Energy Cell  
Improved Ionite Edge  
Improved Mulline Edge  
Improved Neutronium Edge  
Improved Vibration Lens  
Inertial Inhibitor  
Infiltrator Gloves  
Insight Implant  
Insulated Gloves  
Interface Band  
Ion Blaster  
Ion Carbine  
Ion Cell  
Ion Cell Mark II  
Ion Cell Mark III  
Ion Cell Mark IV  
Ion Charger Mark I  
Ion Charger Mark II  
Ion Charger Mark III  
Ion Charger Mark IV  
Ion Energy Cell  
Ion Grenade  
Ion Rifle  
Ion Rocket  
Iotran Braeceman Armor  
Jal Shey Advisor Armor  
Jal Shey Belt  
Jal Shey Meditation Gloves  
Jal Shey Mentor Armor  
Jal Shey Mentor Belt  
Jal Shey Neophyte Armor  
Jal Shey Perception Gloves  
Jamoh Hogra's Battle Armor  
Jedi Knight Robe  
Jedi Master Robe  
Jedi Robe  
Jolee's Robe  
Karakani Gauntlets

g\_i\_pltuseitm01  
a\_khoonda  
killblaster  
a\_medium\_08  
a\_medium\_10  
a\_gloves\_20  
w\_rocket\_04  
g\_i\_medeqpmnt03  
a\_medium\_02  
a\_light\_01  
a\_gloves\_30  
g\_l\_w\_lightsbr01  
g\_w\_lightsbr01  
g\_w\_lightsbr09  
g\_w\_lightsbr02  
g\_w\_lightsbr07  
g\_w\_lightsbr03  
g\_w\_lightsbr08  
g\_w\_lightsbr05  
g\_w\_lightsbr11  
g\_w\_lightsbr10  
g\_w\_lightsbr04  
lspart02  
lspart01  
lspart03  
w\_melee\_02  
e\_imp2\_02  
u\_l\_crys\_22  
a\_band\_x03  
w\_melee\_x12  
w\_blaste\_x05  
a\_heavy\_12  
a\_heavy\_x01  
a\_heavy\_10  
Multishield  
Generator  
u\_r\_firi\_05  
u\_r\_firi\_10  
a\_light\_04  
a\_heavy\_08  
a\_light\_09  
a\_shield\_02  
a\_shield\_05  
a\_light\_08  
a\_heavy\_15  
a\_robe\_15  
a\_robe\_05  
a\_helmet\_23  
a\_helmet\_12  
g\_i\_medeqpmnt01  
e\_imp4\_10  
e\_imp2\_10  
e\_imp1\_10  
e\_imp3\_10  
g\_i\_upgrade006  
u\_m\_edge\_01  
a\_medium\_01  
mineruniform  
mininglaser  
g\_i\_trapkit001  
g\_i\_trapkit004  
g\_i\_trapkit010  
g\_i\_trapkit007  
g\_w\_sonicdet01  
g\_i\_trapkit013  
a\_light\_x09  
u\_m\_edge\_05  
a\_helmet\_16  
a\_belt\_21  
w\_blaste\_22  
w\_brifle\_26

Keycard  
Khoonda Militia Armor  
KillBlaster  
Krath Heavy Armor  
Krath Holy Battle Suit  
Kubaz Scoundrel Gloves  
Kyber Dart  
Life Support Pack  
Light Battle Armor  
Light Combat Suit  
Lightning Gloves  
Lightsaber  
Lightsaber - Silver  
Lightsaber - Blue  
Lightsaber - Red  
Lightsaber - Bronze  
Lightsaber - Green  
Lightsaber - Orange  
Lightsaber - Purple  
Lightsaber - Viridian  
Lightsaber - White  
Lightsaber - Yellow  
Lightsaber Emitter Fixture  
Lightsaber Energy Cell Fixture  
Lightsaber Focusing Lens Fixture  
Long Sword  
Lornan Implant  
Lorradian Gemstone  
Ludo Kressh's Armband  
Ludo Kressh's War Sword  
Luxa's Disruptor  
M'uhk'gfa  
Mandalore's Armor  
Mandalorian Assault Armor  
Mandalorian  
Battle Armor  
Mandalorian Chamber Mark I  
Mandalorian Chamber Mark II  
Mandalorian Combat Suit  
Mandalorian Heavy Armor  
Mandalorian Heavy Suit  
Mandalorian Melee Shield  
Mandalorian Power Shield  
Massassi Ceremonial Armor  
Matrix Armor  
Matukai Adept Robe  
Matukai Apprentice Robe  
Matukai Meditation Band  
Meditation Band  
Medpac  
Mental Boost D-Package  
Mental Boost Implant  
Mental Boost Package  
Mental Boost System  
Mesh Underlay  
Mild Devaronian Edge  
Military Suit  
Miner Uniform  
Mining Laser  
Minor Flash Mine  
Minor Frag Mine  
Minor Gas Mine  
Minor Plasma Mine  
Minor Sonic Detonator  
Minor Sonic Mine  
Mira's Ballistic Mesh Jacket  
Moderate Devaronian Edge  
Multi-spectral Target Assessor  
Multishield Generator  
Onasi Blaster  
Onderon Repeating Carbine

✦ Кто сказал, что лютия – не ударный инструмент?





u\_lens\_11  
u\_m\_edge\_15  
a\_robe\_02  
w\_rocket\_09  
g\_i\_parts01  
g\_i\_pazcard\_019  
g\_i\_pazcard\_013  
g\_i\_pazcard\_014  
g\_i\_pazcard\_015  
g\_i\_pazcard\_016  
g\_i\_pazcard\_017  
g\_i\_pazcard\_018  
g\_i\_pazcard\_001  
g\_i\_pazcard\_002  
g\_i\_pazcard\_003  
g\_i\_pazcard\_004  
g\_i\_pazcard\_005  
g\_i\_pazcard\_006  
g\_i\_pazcard\_007  
g\_i\_pazcard\_008  
g\_i\_pazcard\_009  
g\_i\_pazcard\_010  
g\_i\_pazcard\_011  
g\_i\_pazcard\_012  
g\_i\_pazcard\_020  
g\_i\_pazcard\_022  
g\_i\_pazcard\_023  
g\_i\_pazcard\_021  
w\_pazaak\_01  
g\_i\_pazsidebd001  
e\_imp4\_03  
e\_imp1\_02  
u\_l\_emit\_11  
e\_imp4\_09  
e\_imp2\_09  
e\_imp1\_09  
e\_imp3\_09  
w\_rocket\_08  
u\_r\_targ\_01  
u\_r\_targ\_05  
u\_r\_targ\_09  
u\_r\_targ\_13  
w\_brifle\_18  
w\_rocket\_05  
w\_rocket\_07  
g\_w\_poisongren01  
w\_rocket\_06  
u\_lens\_12  
e\_imp2\_04  
u\_r\_powe\_02  
u\_r\_powe\_05  
u\_r\_powe\_08  
u\_r\_powe\_11  
u\_r\_powe\_14  
a\_heavy\_05  
a\_medium\_09  
u\_r\_firi\_03  
u\_r\_firi\_08  
u\_r\_firi\_13  
u\_lens\_08  
u\_lens\_06  
u\_r\_powe\_15  
a\_belt\_27  
u\_m\_edge\_14  
w\_melee\_04  
e\_imp4\_06  
a\_helmet\_03  
e\_imp3\_03  
a\_helmet\_18  
u\_l\_emit\_13  
e\_imp1\_01  
a\_helmet\_11  
a\_light\_13  
w\_blaste\_x20  
g\_i\_drdrepeqp001  
w\_brifle\_06  
w\_brifle\_10  
w\_blaste\_09  
e\_imp1\_05  
e\_imp2\_01  
w\_melee\_11  
w\_melee\_17  
w\_melee\_19  
100\_belt01  
g\_i\_upgrade001  
w\_blaste\_07  
g\_i\_secspike02  
u\_m\_edge\_09  
a\_helmet\_09  
g1\_w\_shortsbr02  
g1\_w\_shortsbr01  
g\_w\_shortsbr07  
g\_w\_shortsbr03  
g\_w\_shortsbr01  
g\_w\_shortsbr08  
g\_w\_shortsbr05  
g\_w\_shortsbr02  
g\_w\_shortsbr09  
g\_w\_shortsbr11  
g\_w\_shortsbr10  
g\_w\_shortsbr04  
w\_melee\_01  
w\_melee\_24  
a\_medium\_05  
a\_helmet\_21  
a\_gloves\_17  
w\_melee\_22  
w\_melee\_12  
e\_imp4\_07

Ossus Dueling Lens  
Ostrine Edge  
Padawan Robe  
Paralysis Dart  
Parts  
Pazaak Card +/- 1/2  
Pazaak Card +/-1  
Pazaak Card +/-2  
Pazaak Card +/-3  
Pazaak Card +/-4  
Pazaak Card +/-5  
Pazaak Card +/-6  
Pazaak Card +1  
Pazaak Card +2  
Pazaak Card +3  
Pazaak Card +4  
Pazaak Card +5  
Pazaak Card +6  
Pazaak Card -1  
Pazaak Card -2  
Pazaak Card -3  
Pazaak Card -4  
Pazaak Card -5  
Pazaak Card -6  
Pazaak Card Double  
Pazaak Card Flip 2&4  
Pazaak Card Flip 3&6  
Pazaak Card Tie Breaker  
Pazaak Cards In Hand  
Pazaak Side Deck  
Perception D-Package  
Pheromone Package  
Phobium Alloy Emitter  
Physical Boost D-Package  
Physical Boost Implant  
Physical Boost Package  
Physical Boost System  
Piercing Dart  
Pinpoint Scope Mark I  
Pinpoint Scope Mark II  
Pinpoint Scope Mark III  
Pinpoint Scope Mark IV  
Plasma Projector  
Plasma Rocket  
Poison Dart  
Poison Grenade  
Poison Rocket  
Pontite Lens  
Power Implant  
Power Pulsator Mark I  
Power Pulsator Mark II  
Power Pulsator Mark III  
Power Pulsator Mark IV  
Power Pulsator Mark V  
Powered Battle Armor  
Powered Light Battle Armor  
Precision Chamber Mark I  
Precision Chamber Mark II  
Precision Chamber Mark III  
Pure Byrothesis Lens  
Pure Kunda Lens  
Pure Rylith Power Cell  
Qel-Droma Belt  
Quadrantium Edge  
Quarterstaff  
Quickness D-Package  
Rakatan Band  
Reaction System  
Rebreather Mask  
Refined Phobium Emitter  
Reflex Package  
Regal Visor  
Reinforced Fiber Armor  
Remote's Blaster  
Repair Kit  
Repeating Blaster Carbine  
Repeating Blaster Rifle  
Republic Blaster  
Response Package  
Retinal Combat Implant  
Rodian Blade  
Rodian Death Blade  
Ryyk Blade  
Safety Harness  
Scope  
Scout Enforcer  
Security Spike Tunneler  
Severe Devaronian Edge  
Shielding Visor  
Short Lightsaber  
Short Lightsaber - Bronze  
Short Lightsaber - Green  
Short Lightsaber - Blue  
Short Lightsaber - Orange  
Short Lightsaber - Purple  
Short Lightsaber - Red  
Short Lightsaber - Silver  
Short Lightsaber - Viridian  
Short Lightsaber - White  
Short Lightsaber - Yellow  
Short Sword  
Shyarn  
Sith Battle Suit  
Sith Disruptor  
Sith Mask  
Sith Power Gauntlets  
Sith Tremor Sword  
Sith War Sword  
Skills D-Package



Готов к труду и обороне!

e\_imp2\_07  
e\_imp2\_07  
e\_imp1\_07  
e\_imp1\_07  
e\_imp3\_07  
w\_brifle\_25  
w\_brifle\_03  
g\_w\_sonicdet02  
u\_m\_cell\_04  
u\_m\_cell\_08  
u\_m\_cell\_12  
w\_brifle\_27  
g\_w\_sonicgren01  
a\_helmet\_06  
w\_blaste\_04  
w\_brifle\_09  
u\_a\_over\_03  
u\_a\_over\_11  
u\_a\_over\_19  
u\_a\_over\_27  
a\_helmet\_10  
g\_i\_medepmmt08  
a\_helmet\_22  
u\_r\_powe\_06  
a\_helmet\_04  
a\_belt\_03  
e\_imp4\_01  
a\_belt\_07  
e\_imp1\_04  
e\_imp1\_04  
u\_a\_unde\_04  
u\_a\_unde\_10  
u\_a\_unde\_16  
u\_a\_unde\_22  
u\_a\_unde\_28  
g\_i\_trapkit016  
g\_i\_trapkit018  
g\_i\_trapkit020  
g\_i\_trapkit022  
g\_i\_trapkit024  
u\_m\_grip\_11  
u\_m\_grip\_14  
u\_m\_grip\_12  
u\_l\_cell\_10  
u\_l\_cell\_09  
u\_l\_emit\_10  
u\_l\_cell\_11  
u\_m\_edge\_10  
u\_m\_edge\_11  
u\_m\_grip\_15  
u\_m\_edge\_12  
u\_r\_powe\_12  
u\_m\_grip\_13  
100\_mask01  
a\_robe\_25  
u\_lens\_03  
u\_lens\_01  
u\_l\_emit\_07  
w\_blaste\_08  
a\_belt\_08  
w\_blaste\_25  
w\_blaste\_13  
a\_helmet\_24  
r\_targ\_03  
u\_r\_targ\_07  
u\_r\_targ\_11  
u\_r\_targ\_15  
a\_helmet\_08

Skills Implant  
Skills Implant  
Skills Package  
Skills Package  
Skills System  
Slavemaster Stun Carbine  
Sonic Carbine  
Sonic Detonator  
Sonic Discharge Cell  
Sonic Discharge Cell Mark II  
Sonic Discharge Cell Mark III  
Sonic Disruptor  
Sonic Grenade  
Sonic Nullifiers  
Sonic Pistol  
Sonic Rifle  
Sound Dampening Overlay Mark I  
Sound Dampening Overlay Mark II  
Sound Dampening Overlay Mark III  
Sound Dampening Overlay Mark IV  
Spacer's Sensor  
Squad Recovery Stim  
Stabilizer Mask  
Standard Rylith Power Cell  
Stealth Field Enhancer  
Stealth Field Generator  
Strength D-Package  
Strength Enhancer  
Strength Package  
Strengthening Underlay Mark I  
Strengthening Underlay Mark II  
Strengthening Underlay Mark III  
Strengthening Underlay Mark IV  
Strengthening Underlay Mark V  
Strong Flash Mine  
Strong Frag Mine  
Strong Gas Mine  
Strong Plasma Mine  
Strong Sonic Mine  
Superior Agrinium Grip  
Superior Basket Hilt  
Superior Contoured Grip  
Superior Diatium Energy Cell  
Superior Discharge Energy Cell  
Superior Disrupting Emitter  
Superior Ion Energy Cell  
Superior Ionite Edge  
Superior Mullinix Edge  
Superior Nagai Grip  
Superior Neutronium Edge  
Superior Rylith Power Cell  
Superior Zabrak Grip  
Survey Gear  
Sylvar's Robe  
Synthesized Byrothesis Lens  
Synthesized Kunda Lens  
Synthesized Phobium Emitter  
Systech Aural Blaster  
Systech Cardio-Regulator  
Systech Electric Blaster  
Systech Static Blaster  
Target Assessor  
Targeting Scope Mark I  
Targeting Scope Mark II  
Targeting Scope Mark III  
Targeting Scope Mark IV  
Targeting Visor

a\_gloves\_04  
a\_belt\_24  
w\_melee\_27  
u\_l\_cell\_04  
u\_l\_cell\_08  
u\_l\_cell\_12  
100\_fore01  
g\_w\_thermldet01  
a\_belt\_13  
a\_robe\_28  
w\_melee\_20  
w\_melee\_13  
w\_rocket\_02  
w\_melee\_x02  
a\_light\_11  
a\_light\_15  
u\_l\_crys\_20  
u\_l\_cell\_13  
a\_gloves\_10  
e\_imp4\_08  
a\_band\_x02  
w\_brifle\_29  
w\_brifle\_20  
a\_medium\_07  
a\_medium\_13  
a\_shield\_07  
a\_heavy\_09  
g\_i\_upgrade007  
u\_m\_cell\_02  
u\_m\_cell\_10  
u\_m\_cell\_14  
u\_lens\_05  
w\_melee\_15  
w\_melee\_05  
vibrocutter  
w\_melee\_06  
w\_ls\_x01  
w\_brifle\_11  
w\_blaste\_18  
g\_i\_wristlaunch  
a\_light\_10  
w\_brifle\_24  
w\_blaste\_19  
a\_light\_05  
a\_light\_14  
u\_m\_grip\_03  
w\_blaste\_24  
w\_melee\_10  
a\_gloves\_24  
a\_robe\_06  
a\_robe\_16  
w\_brifle\_30  
w\_melee\_28

Taris Survival Gloves  
Tech Specialist Belt  
Tehk'la Blade  
Telgorn Jolt Cell Mark I  
Telgorn Jolt Cell Mark II  
Telgorn Jolt Cell Mark III  
Telos Mining Shield  
Thermal Detonator  
Thermal Shield Generator  
Thon's Robe  
Trandosha Double-Blade  
Trandosha Sword  
Tranquilizer Dart  
Twil'ek Spinning Blade  
Ubese Environmental Suit  
Ulic Qel Droma's Mesh Suit  
Ultima-pearl  
Ultimate Diatium Energy Cell  
Unarmed Accuracy Gloves  
Universal D-Package  
Vao Armband  
Verpine Droid Disintegrator  
Verpine Droid Disruptor  
Verpine Fiber Mesh  
Verpine Fiber Ultramash  
Verpine Prototype Shield  
Verpine Zal Alloy Mesh  
Vibration Cell  
Vibration Cell  
Vibration Cell Mark III  
Vibration Cell Mark IV  
Vibration Lens  
Vibro Double-Blade  
Vibroblade  
Vibrocutter  
Vibrosword  
Visas Marr's Lightsaber  
War Bowcaster  
Watchman Blaster  
Wrist Launcher  
Zabrak Battle Armor  
Zabrak Blaster Carbine  
Zabrak Blaster Pistol  
Zabrak Combat Suit  
Zabrak Field Armor  
Zabrak Grip  
Zabrak Heavy Blaster  
Zabrak Vibroblade  
Zeison Sha Gloves  
Zeison Sha Initiate Armor  
Zeison Sha Warrior Armor  
Zersium Rifle  
Zhaboka





# ПУТЬ ЗАНУДЫ: КРАФТИНГ В EVERQUEST II

Все идет своим чередом,  
если хорошенько подталкивать.  
Владимир Лебедев

**Р**емесленническое искусство в EverQuest II на нынешний день признается как одно из самых детализированных и продвинутых среди онлайн-игр. Не зря для него специально отведен отдельный вид экспы – мир крафтинга по накалу страстей и трудных моментов немногим уступает эпическим битвам с превосходящим количеством монстров в каком-нибудь страшном подземелье. Данная статья рассчитана для тех игроков, кто решил на время отложить меч (посох, молот, трехручную дубину – нужное подчеркнуть) и попробовать себя в изготовлении чего-нибудь красивого, полезного или даже вкусного. Одним словом, новичкам на заметку, профессионалам для проверки.

## О чем нужно поразмыслить

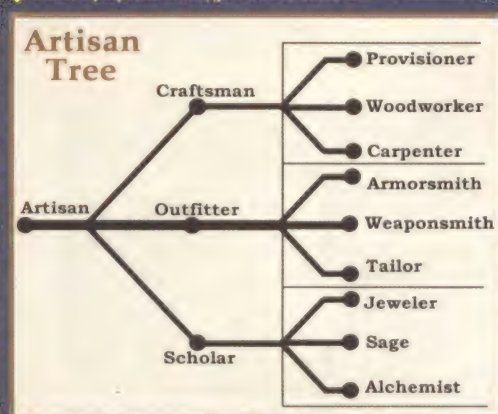
Итак, вы решили стать ремесленником. Стоп. Прежде всего, проверьте себя по трем следующим пунктам: а) у вас хороший коннект (как минимум уровня СТРИМ, а лучше выделенка); б) имеется возможность долго сидеть в интернете (т.е. в игре); в) перед вашими упорством и упрямством пасуют даже горные бараны муфлонь.

Расшифрую вышеприведенные пункты. По поводу коннекта: поскольку события во время крафтинга происходят каждые четыре секунды, и реагировать на них нужно тут же, модемное соединение не годится напрочь. Необходимость долгих часов в интернете требуется из-за того, что торговать созданными вещами ваш персонаж может, только пребывая в онлайн. Ну а про упрямство – это и так понятно: чтобы выйти на приемлемый уровень мастерства, вам понадобится много времени, средств и нервов, так что подход "покачаюсь пару часиков" тут не годится. Впрочем, такой подход нефункционален в применении к онлайн-мультплеерным играм в принципе.

## Все профессии нужны?

Хорошо, вы подготовлены по всем трем пунктам и, тем не менее,

Рис.1 Крафтиговое древо EverQuest II



все равно хотите стать ремесленником (а я ведь предупреждал). Теперь вам необходимо определиться с родом профессии – см. рис. 1.

Первая разбивка на специализации происходит при получении вашим персонажем 10-го artisan-уровня, вторая – при получении 20-го. Чтобы получить специализацию, нужно на предыдущем (девятом и девятнадцатом соответственно) уровне переговорить со специальными NPC. В Киносе это Alfred Ironforge и Devona Ironforge в районе Qeynos Harbor рядом с доками, в Фрипорте это Alethea Augustine и Caius Callidus – оба находятся в здании The Coalition of Tradesfolke, район West Freeport.

Названия профессий говорят сами за себя, а вот чтобы понять, кем вам хочется стать, нужно проделать следующие нехитрые телодвижения:

1. Найти в городе (Киносе или Фрипорте, смотря к какой из сторон вы принадлежите) брокера и оценить, каких вещей на рынке не хвата-

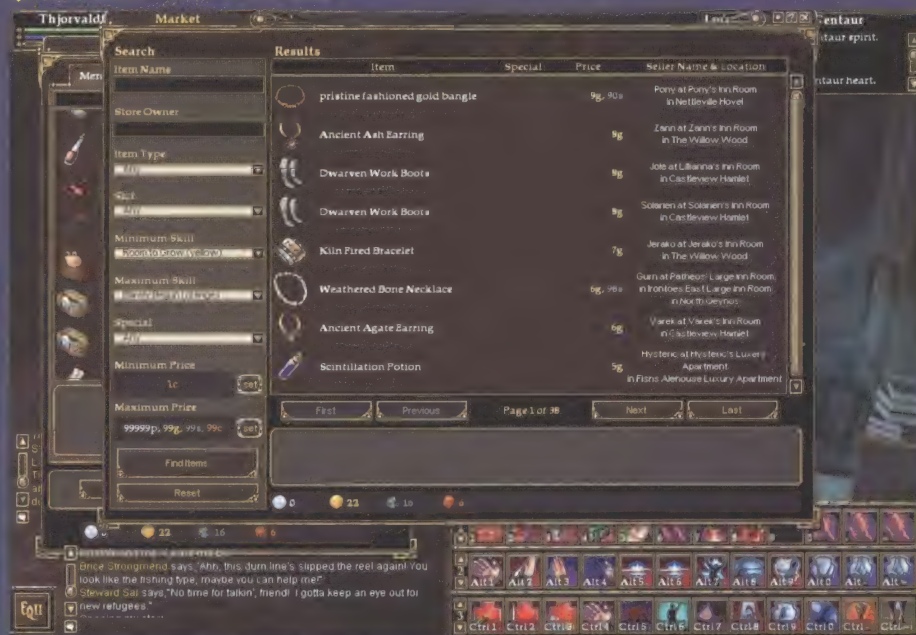
Торговать в EQ2 можно почти всем

ет больше всего. Откройте окно продаж, выберите определенный тип предметов и запустите поиск. Если, например, вы обнаружите стройные ряды одних и тех же доспехов, причем имен владельцев, выставивших на продажу этот армор, будет как минимум четыре, тогда начинать карьеру Armorsmith'a будет несколько нецелесообразно – конкуренция может заесть.

2. Если вы состоите в гильдии и неплохо общаетесь с остальными ее членами, уточните, кого в гильдии не хватает больше, и становитесь ремесленником имеющейся вакансии.

3. Если вы планируете параллельно развивать ремесло у вашего основного персонажа-приключенца, то приобретите приключеньку, к какой профессии он может подойти лучше всего. Дело в том, что при получении расовых перков с новыми уровнями приключенческой экспы вам могут попасться такие, которые повысят ваше умение в той или иной области ремесла. Например, дварфы где-то на 16 уровне могут получить перк, дающий бонус при обработке металла или приготовлении спиртных напитков. Бонус не слишком большой, но тем не менее.

Разобравшись с пожеланиями сердца и ума, можно приступать к крафтингу и начинать карьеру ремесленника. Если же вы – новичок в мире Норрат, и так и не смогли разобраться, кем же вам хочется стать, даю совет ценой в сотню платины: становитесь алхимиком. Реагенты, произведенные этими ребятами, используются всеми остальными клас-











☛ Совмещая приятное с полезным. Пока мой пет выносит именного моба, я занимаюсь сбором травки. Наглость, конечно...

койствии какого-нибудь полупустого первоуровневого Tradeskill Society. А еще лучше в пустой гильдийской штаб-квартире.

### Крафтинг, великий и ужасный

Я надеюсь, вы прочитали небольшие советы по крафтингу в предыдущем номере и примерно представляете себе систему использования нужных tradeskill заклинаний для "парирования" событий, происходящих во время производства какой-либо вещи. К этим советам можно добавить еще несколько.

Первым делом надо пояснить, для чего вам лучше завести "альта"-крафтера и не качать ему приключенческие уровни. Дело в том, что все крафтерские заклинания в EQ2, отнимающие некое количество маны, исчисляются не в жестких числах,

☛ Еще один "тик" и...



а в процентах от общего power-пула. Таким образом на одно и то же крафтерское заклинание может тратиться совершенно разное количество маны. Приведу пример моего знакомого по гильдии: у его мага Greyllon'a 39 приключенческого уровня power-пул составлял 1828 единиц. На самое энергоемкое tradeskill-заклинание третьего tier'a при этом у него тратилось 255 power'a, из которых за один "тик" (промежуток между событиями во время крафтинга) восстанавливалось 123 единицы. И то благодаря тому, что он использовал питье уровня tier5 (т.е. самое дорогое, самое эффективное). Создав нового крафтера и раскатав его только до пятого приключенческого уровня (power-пул в 113 единиц), Грейллон обнаружил, что то же самое tradeskill-заклинание третьего "порядка" расходует всего 14 единиц, 13 из

☛ Есть! Еще одно колечко на продажу!



которых восстанавливается благодаря питью tier1, т.е. самого дешевого и доступного. Вот вам и самый страшный секрет крафтинга в EQ2.

Еще пара хитрых моментов касается непосредственно tradeskill-заклинаний. После того, как вы достигнете 10 уровня и получите набор спеллов, увеличивающих качество вещи (их вам придется использовать очень и очень часто), сначала определите, какие из них не тратят при применении ману. Не могу точно утверждать за все профессии, но в большинстве случаев из трех полученных заклинаний два ее не тратят. Так вот, они-то у вас аж до 30 крафтерского уровня и будут самыми часто используемыми, в то время как третьи заклинания будут служить чем-то вроде тяжелой артиллерии, применяемой в случаях, когда нужно "вытянуть" испортившуюся во время производства заготовку обратно на уровень "pristine".

Что касается самого крафтинга, то тут применение контр-заклинаний, нейтрализующих случающиеся события, во многом еще является чистой воды шаманством. Дело в том, что некоторые из tradeskill спеллов "дружат" с событиями лучше, нежели другие, т.е. удачный исход "тика" случается в 80-90% случаев. А иногда лучше работает не один спелл, а комбо из двух или даже трех. Для каждой из профессий такие комбинации определяются после многих часов экспериментов во время крафтинга —





четкого описания, как и что против чего хорошо работает, ни я, ни кто-либо из других крафтеров EQ2 пока рассказать не сможет, так что тут вам придется попотеть и вывести рецепты успеха самостоятельно.

Напоследок - еще несколько крафтинговых советов.

1. Совсем необязательно открывать для крафтинга отдельную панель "горячих клавиш". Обратите внимание на стрелочки на уже имеющихся у вас хотбарах: с их помощью можно "прокручивать" все имеющиеся у вас хотбары от 0 до 9. Таким образом, перед крафтингом достаточно поменять хотбары 1, 2 и 3 на хотбары 4, 5 и 6, где могут храниться ваши tradeskill заклинания.

2. Чтобы каждый раз не залезать в меню рецептов и не рыскать по объемистому списку, можно вынести самые часто применяемые рецепты в хотбар. Для начала их производства достаточно будет выбрать целью рабочее место и кликнуть на иконку "горячей клавиши".

3. До десятого уровня не надейтесь получить от крафтинга какую-либо выгоду, ибо в вашем распоряжении будут только заклинания, ускоряющие процесс изготовления. Получить spellы, улучшающие качество, можно будет только на 10 и 30 крафтерских уровнях. Так что до этого момента просто постарайтесь произво-

♦ Не забывайте, что товар можно покупать не только через брокера, но и без наценки, напрямую посетив того или иного торговца



♦ Четыре монитристых бегмота на меня с питом... Самое интересное, что я могу оставить здесь перса с пометкой AFK на всю ночь. Пит будет выносить всех агро автоматом. Таких мест в игре немного, но они встречаются

дить все неизвестные вам вещи — от их изготовления вам будет капать бонусная экспа.

4. Заниматься крафтингом лучше всего, когда у вас подкопилось определенное количество Vitality, удваивающей экспу за производство вещей. Поэтому можно эффективно пережевать крафтинг и приключения — один день монстров бить и ингредиенты собирать, второй день всякие штуки изготавливать.

5. Не всегда существует необходимость создавать вещь уровня "Pristine". Некоторые из производимых вами вещей могут на нормальном уровне качества давать один из бонусных параметров выше, чем он будет на самом высоком. Скажем, золотые серьги, создаваемые моим ювелиром, на максимальном качестве дают +2 stamina +2 agility +2 wis-

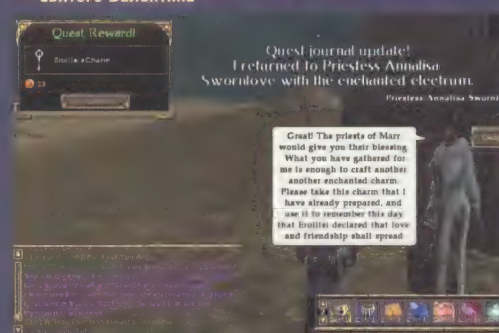
dom. В нормальном же качестве у них показатели следующие: +2 stamina +3 wisdom. Я специально делаю половину таких сережек обычного качества и продаю их по той же цене, что и pristine. Персонажи-священники, у которых определяющим параметром является wisdom, предпочтут купить их в первую очередь.

### А как же прибыль?

Прибыль — это святое. 90% произведенных вами товаров пойдет на продажу, так что торговля — неотъемлемая часть пути ремесленника в EQ2. К сожалению, на конец февраля состояние дел в данной сфере по-прежнему плачевно: продающий что-либо персонаж все так же обязан находиться в онлайн и тупо сидеть в своей комнате рядом с доской объ-



Выполнен специальный квест, посвященный дню Святого Валентина





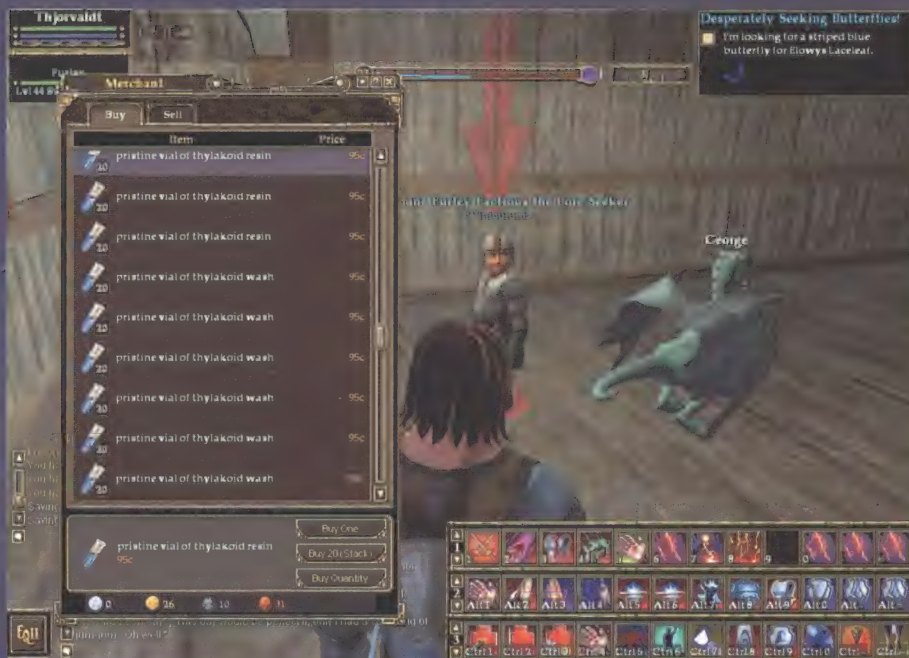


явлений. В открытом письме к игрокам разработчики сообщили, что работают над этой проблемой, и, возможно, к моменту выхода журнала сидеть в четырех стенах уже не понадобится, но пока этого нет, и от этого мы будем плясать.

Единственным вариантом торговли без присутствия в онлайн в данный момент является передача изготовленного товара какому-нибудь проверенному согильдийцу на договорной основе. Он оставляет своего чара с вашими товарами торговать, взамен вы потом либо возвращаете ему часть выручки, либо крафтите какие-нибудь нужные ему вещи.

Альтернативным вариантом сбыта можно заняться во время приключений. Захватите с собой несколько произведенных единиц товара и в перерывах между сражениями сообщайте по каналу /ooc о желании сбавить ваше богатство. Для этого научитесь "линковать" товар – когда вы перетаскиваете иконку товара в строку ввода текста, в ней появляется название товара, и любой игрок потом сможет получить информацию о нем (Examine), просто дважды кликнув на названии.

Самый простой способ установить цену на ваши товары – проведение сравнительного анализа. Перед началом продажи, уже будучи в своей комнате, откройте окно Browse



Пример правильного, честного крафтера-торговца, который берет количеством и низкими ценами

Market и поочередно вводите поиск тех вещей, которые вы собираетесь продавать. Если вы хотите продать побыстрее – находите самую нижнюю из предложенных цен и устанавливайте ее для своего товара, можно даже скинуть еще 1-2 монеты, если вас не задавит специально выведенная жаба жадности.

Одним из прибыльных видов торговли является изготовление и сбыт промежуточных полуфабрикатов, которые нужны другим игрокам для производства финальных продуктов. Даже не смотря на то, что в февральском патче появились четыре новые трудовые дисциплины, позволяющие изготовить все запчасти самостоятельно, угроханные на прокачку этих умений человекочасы зачастую легче заменить взаимовыгодным сотрудничеством с другими игроками. Но для этого стоит выяснить, какие из ваших

полуфабрикатов нужны другим профессиям. Пример: мой ювелир неплохо пробавляется продажей орнаментов, клепок, наверхий и бутылок/стаканов, в то время как для своей работы ему приходится скупать чернила и реагенты у алхимика, гвозди у кузнеца, кожу и нити у портного.

Сделайте следующий шаг и завяжите постоянные торговые отношения с нужными вам крафтерами. Посмотрите, кто купил у вас те или иные запчасти во время торговой сессии, отошлите им сообщение, уточните их профессию, предложите сотрудничать, обговорите детали.

### Начало пути

Чего день грядущий крафтингу в EQ2 готовит, сказать сложно. Баланс в игре за февраль изменился сильно, что сказалось и на внутриигровых ценах, и на тактике раскладки крафтинга как такового. Появились разные по цене виды топлива, новые ремесленные дисциплины, резко сократилась перепродажа вещей, так как большинство из них теперь необходимо перед использованием подстраивать под владельца. И изменения на этом не закончатся: в ближайшем будущем разработчики планируют ввести опцию внедрения в создаваемые вещи разных заклинаний, что поможет сделать их еще более различающимися по характеристикам. Так что приключения, как говорится, еще только начинаются...

Ресурсов - много, народу - мало. Народ тутошних монстров боится, а я - уже нет





Издательский Дом  
"Мой компьютер"  
представляет:



# Фантастическая Компьютерная Неделя

14 - 17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины  
Киев, ул. Б. Житомирская, 33



## ПОРТАЛ

МОИ  
КОМПЬЮТЕР

Место, где реальность пересекается с фантастикой.  
Место, где решается извечный вопрос физиков и лириков.  
Место, где Высокие Технологии и Высокая Культура идут рука об руку.

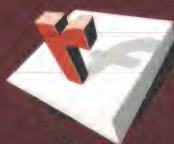
Ярмарка "Мой компьютер"

Международный Фестиваль компьютерных игр "Игроград"

Международная Ассамблея Фантастики "Портал"

Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджей Сапковский (Польша)

Соорганизаторы:



реальность  
фантастики

МОИ  
КОМПЬЮТЕР

Партнер "Кинопортала":





# КАРИБСКИЙ КРИЗИС

## НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ В ПОСТЯДЕРНОМ МИРЕ

**Н**ет смысла повторять описание стандартных приемов управления войсками в играх на движке "Блицкриг", рассказывать о необходимости постановки игры на паузу или особенностях наведения гаубиц. (Постоянные читатели смогут найти материал, посвященный этим вопросам, в НИМ №7(74) за 2003 год.) На этих страницах мы рассмотрим особенности боевых действий, присущие именно "Карибскому кризису".

### Немного стратегии

На стратегической карте есть несколько важных объектов, поставляющих ресурсы, овладение которыми и есть, по большому счету, основная цель всей потасовки.

В самом начале главы не стоит ждать от противника какого-то сверхковарства. Все довольно просто. Вражеские группировки на полной скорости прут на ваши стратегические объекты, дабы прибрать их к своим жадным лапам. Они не будут устраивать засады и совершать глубокие обходные маневры. Как поведал один из разработчиков на форуме игры, AI просто недооценивает игрока и выбирает простейший путь к победе. И, разумеется, наша святая обязанность этим коварно воспользоваться. Посему, наилучшим способом обломать все эти вражеские поползновения на начальном этапе будет занятие прочной обороны на своих базах. Можно, конечно, пустить свои группы на перехват вражеских, но не факт, что успеете их отловить на стратегической карте до того, как они вцепятся в какую-нибудь радарную станцию или склад с боеприпасами. На самих базах у вас по умолчанию кроме пехоты и

броневиков ничего не водится, и отбить ими наглый наезд неприятельской группировки будет довольно сложно. Чуть позже состав этих, дефолтных подразделений немного усилят, но все равно, против серьезной танковой атаки можно и не удержаться. А пара-тройка танков, закопанных в правильных местах, почти гарантированно сведет все неприятельские устремления к нулю.

После того, как первая волна вражеской техники благополучно расшибет железный лоб о вашу оборону, и синих иконок, изображающих танки, на стратегической карте не будет видно, можно приступить к экспроприации того, что есть у неприятеля. Разделите войска на две-три группировки и широким фронтом начинайте продвижение вглубь вражеской территории. Старайтесь не упускать появившиеся подкрепления "синих" и отлавливайте блуждающие неприятельские группы: они не должны просочиться мимо ваших войск для того, чтобы порезвиться у вас за шиворотом и прибрать к рукам то, что им принадлежит уже никак не должно.

Немного сложнее будет контролировать стратегическую карту после

того, как под вашим управлением окажется несколько захваченных ценных объектов, ведь противник начнет хитрить, выбирая для своих атак наименее защищенные цели. Возможно, есть смысл еще больше раздробить ваши силы, чтобы постараться защитить все, вам принадлежащее, если вы не успеваете среагировать на множественные атаки супостата. В конце концов, есть еще и читерская возможность save/load для того, чтобы попробовать понять, куда вражина хочет двинуть свои войска.

Не пользуйтесь режимом автобоя. Искусственный интеллект воюет посвоему, не мудрствуя лукаво, он просто посылает все войска в лобовые атаки. Отдайте ему власть - считайте, что как минимум половину юнитов он благополучно угробит.

Как правило, в финале главы вас ждет кружок сценарной миссии, но я бы посоветовал отложить ее выполнение на тот момент, когда под вашим контролем окажутся все остальные объекты, а блуждающие по карте неприятельские группировки будут уничтожены. Это даст вам возможность не экономить на ресурсах перед большой дракой, и вы сможете безбоязненно объединить все подразделения в один мощный бронированный кулак. А захват близлежащих аэродромов застрахует вас от неожиданно нагрянувших неприятельских бомбардировщиков. Разработчики несколько сэкономили на проработке рэндомных миссий, зато в сценарных вас ждет множество

☛ Пехота беспокоит? Изводим бесплатно



☛ "Это моя добыча" (с) Шерхан



☛ Опасный трюк. Главное здесь - не останавливаться, и тогда гранатометчики промажут





скриптовых "роялей в кустах" в виде танковых контратак (чаще всего). Для парирования подобных сюрпризов желательно иметь максимальный набор сил и средств. Поэтому в сценарных заданиях наваливайтесь на врага полнокровной игровой дивизией.

## Силы и средства

### Пехота

Местное пушечное мясо. В атаке солдатики мрут как мухи под дихлофосом, и пользы от стрелковых подразделений практически нет никакой. Они даже не в состоянии захватить дом, если подходы к нему простреливаются врагом из захваченного им неподалеку строения. Более того, бронетранспортеры не обладают даже минимальной противопульной броней, так что сажать в них солдат - абсолютная бессмыслица. Поэтому удел стрелковых подразделений один: сидеть в засаде, отстреливая напозающее вражеское пушечное мясо в надежде, что они успеют уничтожить хотя бы один танк, прежде чем всем взводом будут навечно зачислены в списки павших героев. Еще одно применение солдатушек - разглядывание окрестностей в бинокль, что помогает вовремя обнаружить вражеское противотанковое орудие на позиции, занятую противником траншеей или закопанный танк.

К пехоте можно причислить и снайперскую группу, в которую, помимо товарища в маскировочном халате, включили еще пулеметчика с гранатометчиком (а у французов с немцами - еще и стройбатовца с большой совковой лопатой). В общем, этот специалист точного и дальнего боя пал смертью храбрых в светлой борьбе за игровой баланс, и также воюет в основном биноклем.

### Один в танке

Совет для любителей экономить на всем, даже на пехоте. Чтобы захватить трофейный танк или артиллерию требуется три пехотинца. Но если расформировать взвод (клавиша "С"), то для захвата трофейной техники достаточно будет одного солдата.

Вероятно для того, чтобы продлить мучения "царицы полей", в игру добавлены санитарные грузовики, в радиусе действия которых у раненых солдат быстро восстанавливается здоровье. Как-то мой снайпер минуты две "убивал" какого-то несчастного пулеметчика и все потому, что рядом, за домом, стояла невидимая мне "санитарка".

Правда, имейте в виду, что когда солдатик окончательно подлечивается, то он на радостях подпрыгивает и встает в полный рост, даже если отделение, к которому он причислен, получило команду залечь. Для снайперской группы на нейтральной полосе подобная выходка может стать фатальной.

Пехотинцы не умеют перелезть через даже совсем небольшие заборы и проползать сквозь заросли кустарника. Чтобы облегчить поиск кратчайшего маршрута этим страдальцам, не ленитесь проламывать просеки танками и броневиками.

### Бронетехника

По умолчанию в начале каждой главы выдается довольно разношерстный танковый состав, состоящий из разных типов бронетехники. Сразу же, еще не влезая в драку, делайте следующее: выбирайте для своей танковой группы наиболее мощный и толстокожий экземпляр тяжелого танка, с самым большим показателем брони. Для СССР это ИС-3, а для англо-американско-французо-немцев - "Центурион", который в четвертой главе дружно меняем на монстрообразный "Конкуэ-

рор" (видел я его в музее в Кубинке - натуральный Годзилла). А все остальное, вроде "Т-34-85" или "Шермана" смело сдавайте в утиль. Если на вырванные средства вы не можете собрать первоначальные 17 юнитов, то сделаете это чуть позже, когда накопите необходимые ресурсы, но не держите у себя все, что попало. В "Карибском кризисе" разработчики несколько ухудшили выживаемость танка на поле боя, выключив напрочь звуки выстрелов противотанковых орудий вне прямой видимости жертвы. Пушка может стрелять через здание или прятаться на маленьком холмике, и иногда бывает трудно понять, почему у вашего подопечного вдруг снесло башню. Поэтому, чем крепче броня ваших танков, тем больше у них шансов разглядеть, кто это там высекает искры на корпусе машины, или безбоязненно проехать под обстрелом вражеских минометов. К тому же бронетехника в игре сильно... э... в общем: ищет оптимальный маршрут движения в бою, и любит разворачиваться на одном месте при боестолкновениях, подставляя борта (а то и корму) неприятельским орудиям. Сами понимаете: юнит со слабой броневой защитой в этом "танковом вальсе" долго не проживет. Кстати, танк можно заставить пятиться задом при неприятных и неожиданных встречах. Для этого надо указывать точку движения не дальше, чем на полкорпуса точно позади машины. В противном случае танк вначале захочет сделать полный разворот, подставляя вражеским орудиям то, что подставлять совсем не надо.

❖ Делаем на мосту пробку с помощью противотанковых мин, а потом вызываем штурмовую авиацию



❖ Кто высоту взял - тот и хозяин положения



❖ Такую позицию прорвать невозможно







Халыва!



Тщетность



Удачно выбранная позиция - и вражеская атака захлебнулась

Несмотря на толстую броню, ваш мастодонт может стать жертвой хлипкого пехотинца. Так как дело происходит в 60-е годы, то РПГ с кумулятивной гранатой в пехотных подразделениях - норма жизни для них и норма смерти для ваших танков. Поэтому, когда перед вашим бронированным кулаком вдруг вырисовывается полоска открытого окопа, лучше не рисковать и тут же скомандовать полный стоп боевому порыву танкистов. Если уж напоролись на засаду вражеских гранатометчиков, то здесь главное - не стоять на месте и непрерывно двигаться. Только в этом случае выстрел из РПГ пройдет мимо. Если танк решит остановиться и устроить перестрелку с пехотным подразделением - он погибает в половине случаев. Следите за этим и, услышав характерное шипение выпускаемой гранаты, сразу же принудительно двигайте танки хоть куда-нибудь.

А для безболезненного изведения пехоты есть как минимум два относительно честных способа.

Способ первый: у трех сторон в игре в каждой миссии выдаются совершенно халывные броневики, дальность стрельбы у которых больше, чем у любого пехотинца. Понимаете, да? Жмем Alt+R, и видим радиус поражения установленного на БТР пулемета. Осторожно подводим броневинок так, чтобы в круг зоны поражения вошел край окопа с сидящими в нем жертвами. Как только пулеметчик открывает по этим агнцам безответным ураганный огонь, тут же командуем ему держать позицию (Е), и, вам стоит опасаться только обстрела навесной артиллерии или контратаки вражеских танков из боевого охранения. Не повезло с этим чистерским юнитом только франко-немцам, которым на начальном этапе достался невооруженный, и потому совершенно

беспольный "Ханомат". У англо-американцев роль главного истребителя пехоты играет, выдаваемый в рэндомных миссиях шестиколесный "Сарацин", имеющий пулеметную башенку с возможностью кругового обстрела при движении, которая компенсирует в какой-то мере слабость пулеметика и позволяет применять совершенно убийственную тактику по расстрелу орудийных расчетов. Надо только прокатываться броневинок по кругу вокруг пушки, и, артиллеристы, пытающиеся навести орудие на вредоносную машинку, могут запросто склеить лапы. В дальнейшем все чаще и чаще будут попадаться шустрые M113 и вооруженные безоткатным орудием L2 Wombat. У M113, кстати, нет возможности окопываться и держать позицию, и надо внимательно следить за тем, чтобы храбрый экипаж не начал, при виде противника, рвать на себе тельняшки и, с кличем "держите меня семеро", кидаться в самую его гущу.

Но, настоящим истребителем неприятельской пехоты на начальном этапе игры является БТР-152, который совершенно бесплатно дается в каждой миссии в компаниях за СССР и Китай. Абсолютной злобности пулемет этой машины способен выкашивать пехотные отделения с безопасного расстояния за считанные секунды. С орудийными расчетами этот монстр справляется еще быстрее. Главное - следить за тем, чтобы юнит держал безопасную для себя дистанцию, и прикрывать его от контратак танков и натовских броневинов M113. Последний чаще всего выступает у искусственного интеллекта укротителем ваших БТР-152 и, в дальнейшем, по мере доступности в группировках, легко отберет пальму первенства по изведению пехотинцев благодаря возможности кругового обстрела.

Способ второй: частенько рядом с засевшими пехотными подразделениями стоят противотанковые и зенитные орудия или размещены минометы. Наводите свои гаубицы на место рядом с ними, и, когда осколки начнут выбивать расчеты, то пехотинцы станут выделять из своих рядов по три солдата для осиротевших пушек. Если шальной снаряд не угробит "живца" раньше, чем нужно, то эта приманка вытянет из укрытий всю окрестную пехоту, включая притаившуюся снайперскую группу.

Не брезгуйте совершать большие обходные маневры, чтобы, к примеру, обойдя укрепленный район, задавить неприятельскую гаубичную батарею или просто выйти на позиции врага с тыла. Это в "Блицкриге" вся карта была плотно заселена всевозможными засадами в виде дотов, противотанковых батарей и бездельничающей пехоты. В постядерном мире довольно пустынно, и, подобных блокпостов на рэндомных картах практически нет, что дает почти полную свободу маневра. Если только вы не забываете вовремя подтаскивать грузовик-заправщик к своим танкам, запаса горючего у которых хватает только от одного края карты до другой по прямой.

Помимо танкового кулака, ваша группировка должна включать некоторое количество мобильной (стационарную дают только в некоторых сценарных миссиях) гаубичной артиллерии. Я обычно делил свои войска на две группы и в каждую добавлял по 3-4 самоходки. Если в компании за СССР на начальном этапе все довольно ясно, и здесь фаворитом является ИСУ-152, то, скажем, в компании за союзников все несколько сложнее. Есть, к примеру, довольно мощная и дальнобойная 203-мм самоходная гаубица М43, но у нее большое время перезарядки, и, скорее всего, состав



этой артиллерии стоит разбавлять скорострельными M7 Priest. В дальнейшем выбор мобильных гаубиц будет весьма обширным, и здесь уже можно выбирать между мощностью заряда и высоким темпом ведения огня. У меня, к примеру, помимо M43 были еще подвижные M108 для быстрого реагирования.

Теперь о том, почему важна скорость стрельбы. Дело в том, что точность неприятельской навесной артиллерии в "Карибском кризисе" увеличена на порядок по сравнению с "Блицкригом", и вражеские гаубицы могут обеспечить попадание в точечную цель буквально за два-три залпа. Если же расстояние невелико, то и с первого. Поэтому тактика использования самоходок должна быть примерно следующей: выбираете место где-нибудь на пустыре, где нет других ваших юнитов, и заводите туда ваши гаубицы. Даете два, максимум три залпа по цели и тут же уводите орудия на "кормежку" грузовикам снабжения. Пока неприятельские гаубицы рыхлят пустое место, ваши самоходные орудия заправляются топливом и снарядами. Когда обстрел прекращается, вновь ведете орудия для очередной пары залпов. Это кажется нудным и долгим, но и тут есть неожиданная "халява". Разработчики, решив усложнить жизнь игроку, ограничили количество ресурсов, доступных на карте, чем подложили большущую свинью искусственному интеллекту, который совершенно не экономит боекомплект и выпускает по замеченной цели жуткое для игровой системы "Карибского кризиса" количество снарядов, которых хватает на четыре-пять подобных обстрелов максимум. Смело разводите неприятеля на ресурсы подобными провокациями, и через какое-то время вы получаете

возможность спокойной и поэтапной ликвидации войск неприятеля без появления столь ненужных в этом случае оранжевых кругов на мини-карте. Ну и абсолютно беспомощные вражеские гаубицы, сидящие без снарядов достаются, можно сказать, в подарок. Достаточно будет только безнаказанно расстрелять из пулемета орудийные расчеты. Жаль только, что все это богатство будет у вас беспощадно отнято по окончании миссии.

Еще кое-что из разряда "очевидное-невероятное". Похоже, разработчики что-то подкрутили в режиме пристрелочного огня, и можно совершенно безрезультатно известить огромное количество снарядов по цели. Иногда помогает точное наведение курсора на нужную мишень и отдача приказа вести огонь по площадям. Если не попали с первого выстрела, пробуйте еще раз: удерживая курсор на цели, жмите кнопку "Z". Удивительно, но в таком режиме мне уничтожить точечные цели удавалось гораздо быстрее.

Где-то со второй главы суровая реальность поставит вас перед необходимостью прикрыть воздушное пространство над вашими войсками. Поэтому выделяйте место в боевых группах под зенитную артиллерию. Тщательно выбирайте для них позицию, вымеряя зону обстрела пролетающих целей с помощью Alt+R. На истребители особенно не уповайте, потому что они могут просто не успеть вовремя долететь на помощь в случае угрозы бомбежки. Да и при встречах с вражескими бомбардировщиками ведут себя иногда довольно пассивно.

## Авиация

В дальнейшем, когда вас повысят в звании и дадут возможность нарастить количественный состав войск, оставьте пару-тройку свободных мест под авиа-

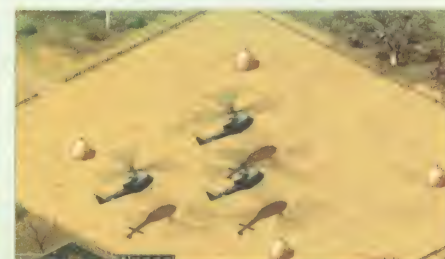
## Погоны

Ваше воинское звание - это не только красивая строчка в меню. С каждой новой ступенькой карьерной лестницы увеличивается максимальное количество юнитов, которые могут находиться под вашим командованием.

Звание	кол-во единиц техники
Майор .....	17
Подполковник .....	22
Полковник .....	28
Генерал-майор .....	34
Генерал-лейтенант .....	40

цию, которая может оказать существенную помощь. Правда, в игре есть некоторые "особенности национального авиастроения". К примеру, у англоамериканцев за бомбежки отвечает "Канберра", которая шустро проскакивает, высыпая бомбовую нагрузку по линии чуть ли не на полкарты редким слоем. Мало по кому реально можно попасть при такой бомбежке. Совсем другое дело у СССР. Здесь у нас имеется Ил-28, летающий со скоростью блицкриговского ТБ-3. Бомбы кладет гораздо кучнее, но, все вражеские зенитные снаряды - его. Да и с маршрута бомбежки можно успеть десять раз отвести свои юниты. Поэтому наиболее сильным средством для нанесения авиаудара являются штурмовики, которые будут кружить над заданным районом, выбивая все, что шевелится внизу до тех пор, пока не закончится топливо или успеют вызвать истребители. Правда, враг обычно неплохо прикрыт зенитной артиллерией и, если что-то надо срочно и обязательно долбануть сверху (актуально при защите баз), то посылайте бомбардировщики, которые находятся над целью минимальное время (исключение - Ил-28) и имеют некоторые шансы проскочить под зенитным обстрелом.

Также может пригодиться десантный вертолет, особенно в рандомных миссиях. Очень часто будет встречаться ситуация, когда враг крепко держит под огнем переправу, и вы не можете его разглядеть на противоположном берегу. В этом случае, вызывайте вертолетик, загружайте в него пехотное отделение и десантируйте его в тылу у закрепившегося неприятеля, чтобы как следует рассмотреть его позиции в бинокль. Только имейте в виду: если у врага есть гаубицы, то он обязательно обстреляет место посадки винтокрылой машины.



■ "Мы играли в фантини, но пришли десантники" (с) "Прощай Молодость"







↑ Успел подвести танки к мосту и окопаться, чтобы перебить вражескую технику на выгодных для себя условиях



↑ БТР довершают дело

### Общие советы

К сожалению, рэндомные миссии не отличаются какими-то сюрпризами, и в их прохождении у меня сложился некий стандарт решения. Он не является единственно верным, разумеется. И, если вам нужен драйв, - обводите все свои войска рамкой и посылайте их в бой на другую сторону карты. Если же хотите свести потери войск к минимуму, - читайте дальше.

В самом начале оцениваем карту и прикидываем, где нас может поджидать враг. Как правило, он занимает оборону за мостом, на высотках и в городке. Вытряхиваем из пары броневиков пехоту, даем им указание двигаться ползком, и осторожно посылаем вперед, по обе стороны от основной дороги, периодически осматривая местность в бинокль. Как разглядели вражескую траншею, тормозим продвижение и тщательно вымеряем зону дальности обзора. Если в обычном состоянии в этот круг попадет траншея, - вас наверняка из нее обстреляют. Оставляйте небольшой зазор "тумана войны" и с этой позиции наводите бинокль. Скорее всего, вы уже сможете разглядеть вражьи морды в окопе, а то и замаскированное орудие за ним. Теперь ищите неподалеку от места старта какой-нибудь пустырь и ведите на него свои мобильные гаубицы. Наводите их или на площадку за вражеской траншеей, где обычно прячутся противотанковые пушки, или на подозрительные высотки. Делайте два, максимум - три залпа и тут же тикайте оттуда. Если у врага на карте есть гаубицы, то почти сразу же место, откуда вы стрельнули, будет перепахано так, что хоть картошку сажай. Враг стреляет метко, и вступать с ним в артиллерийскую дуэль - вещь крайне рискованная и чреватая потерями. Поэтому просто пережидаем, когда супостат немного успокоится, и вновь заводим гаубицы на то же место. Делаем пару залпов (можно уже по обнаруженным позициям неприятель-

ских артбатарея) и снова откатываемся к складу с тыловиками. В принципе, вражеские гаубицы можно даже и не давить. После четырех подобных провокаций снаряды у искусственного интеллекта банально заканчиваются. Тогда можно будет обстреливать вражеские позиции, уже не отходя от кормушки.

Теперь аккуратно подводим к траншее танки, но так, чтобы они были чуть дальше дистанции стрельбы и закапываем. Ну а дальше подтягиваем броневички и начинаем расстреливать с безопасного расстояния из пулеметов засевших в окопе пехотинцев. Танки здесь нужны для того, чтобы прикрыть ваши броневички от возможных неприятельских танковых контратак. Вычистили пехоту, - выпускаем на оперативный простор танковый кулак, который зачистит все остальное.

Если надо прорываться через мост, который держит под огнем невидимый вам противник, то выводите пехоту (ползком) в разные стороны от моста. Разглядеть в бинокль вражеские позиции сбоку будет проще. Если и это не дает своего результата, то наносите массированный удар из гаубиц по площадке за переправой, где оппонент может прятать свои пушки и гоните броневик или танк на полной скорости через мост. Главное здесь - не останавливаться и проскочить опасное место, не влезая в клинч с пехотным отделением. Теперь, когда ваш юнит пробрался в тыл, можно уже спокойно разглядеть врага и расстрелять его из пулеметов.

С взятием городков все немного сложнее, потому что враг частенько обнаруживает себя на расстоянии выстрела из РПГ и на тесных улочках может запросто пожечь ваши танки. Здесь придется смешивать осторожность, постепенно подводя ваши войска и осматривая городок с разных направлений с пробными залпами гаубиц по некоторым постройкам. Если

после попадания по какой-нибудь многоэтажке раздался чей-то сдавленный вопль, - снесите это здание до фундамента. Также можно давать команду вашим танкам уничтожать подозрительную постройку прямой наводкой (жмите R) вне прямой видимости и риска фатально словить кумулятивную гранату в борт. Внимательно смотрите на дома. Если над какой-то постройкой, скрытой туманом войны, есть полоска "жизни", то, значит, в ней притаилась пехота и можно смело долбить по ней из гаубиц.

Хочется сказать пару слов о защите своих баз, в которых нет ваших танковых группировок, и местные войска представлены лишь пехотой и броневиками. Рецепт в случае большого танкового наезда однозначен: максимально быстрое занятие непроходимых снизу высоток, если такие есть, и приказ всем силам замаскироваться для засад. Как только ход миссии по отражению атаки пущен, сразу же ставьте игру на паузу и осматривайте местность, где и как вы можете наиболее эффективно тормозить атакующего врага. Если подходы к вашей базе идут через мост или даже два - вы спасены. Не медля ни секунды, посылайте к ближайшему мосту инженерную машинку и как можно быстрее минировать переправу противотанковыми сюрпризами. Не упускайте этот момент из вида ни на мгновение, потому что саперы могут критично ошибиться при закладке мин, и машинка уткнется капотом куда-то в кусты. Как только мост заминирован, размещайте пехоту и броневики так, чтобы они смогли отстреливать просачивающуюся через переправу пехоту, и начинайте собирать, что делать с вражеской бронетехникой, которая к тому времени должна уже организовать плотную пробку на мосту, благодаря сработавшим минам. Если есть боевая авиация, то все завершается чрезвычайно быстро, как вы понимаете.



## РАСТРОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ DUALITY

Жанр Action/RPG Издатель Phantagram Разработчик Trilobite Graphics  
Плановка: ноябрь 2003 год

**С**ледуй за мной, читатель. Не промочи ноги, тут полно луж. Слышишь? Это простудно сипит рожок. Мы на кладбище – сыром, поросшем прожорливым мхом, пропитанном крокодиловыми слезами разработчиков и издателей. Бери в руки кайло, лопату, набирайся духу и рой. Нас интересует вон та могила.

Ух, амбре. Тронутое гнилостными пятнами чело отмечено скончавшимся в зачаточном состоянии величием. Изучаем свидетельство о вскрытии – объект именуется Duality. Как же, как же, слышаны...

В страсть как далеко в будущем процветает коррупция. Мегакорпорации не платят налоги, увлекаются выведением бактериологического оружия, строят козни окружающим и разводят бензин ослиной мочой. Виртуальная реальность стала местом плотно заселенным, людным и тесным. Невдалеке приветливо маячит Армагеддон.

Впрочем, уникальной чертой Duality являлся вовсе не сценарий. Под командование пользовательской мысли отдавали целых трех персонажей, разнящихся точно день и... другой день. Наемник, Хакер и некое Virtual Being – дружное трио обязано было погонять лихой сюжет, их истории переплетались в один затейливый узор. Наймит капитала ловко обращался с оружием, вмонтировал во все нательные отверстия всяческие импланты и выполнял разномастные милитаризованные задания. Натуральный, то есть, kick ass. Крякер – миловидная девушка, не брезгающая задворками cyber space, одинаково свободно перемещающаяся в реальном и цифровом мирах. Ну а Виртуальное Существо, бывший Великий Ученый, вовсе является полубогом киберпространства. Посильнее “Газонокосильщика”, точно вам говорю. По заверению знающих товарищей, девелоперское детище должно было (ключевое слово здесь – “было”) взять все лучшее у Солидного Снейка, не побрезговав значительными RPG вкраплениями. Графические красоты производили благостное впечатление, ну а древний трейлер демонстрировал шик, статичными скриншотами не передаваемый. Впрочем, кому какое теперь дело. Покойный перед смертью даже не потел...

Двери открываются. Следующая станция... Лучше вам не знать



## ЛЮТАЯ ДЕВУШКА STRIDENT

Жанр Action Издатель Phantagram Разработчик Phantagram  
Плановка: ноябрь 2003 год

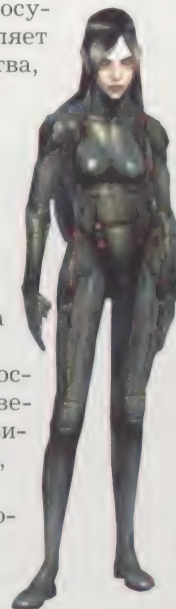
**Ч**у! Вдали блесит серебристый шпиль! Сверкает зазывно и чудно. Печенкой чую – местный колумбарий. В нем пыльно и сухо, по углам шаляются подозрительного облика тени и призраки, окна наглухо закупорены. Сдуем паутинку с ближайшей таблички и присмотримся к наименованию. О! Strident! Ну-кась, рассмотрим.

Отшумели ядерные ветры Третьей мировой, выпали не менее ядерные осадки, взоры совсем уж ядерные огурцы. Элитный спецотряд FIST отчаянно бьется с силами сепаратизма, что окопались на Ближнем Востоке (ага!). Однако веселая рожа фатума умильно подмигивает героям – неожиданная засада значительно сокращает численность кулаков, оставляя в живых лишь симпатичную девушку по имени Strident. И отныне целью жизни дамы становится выяснение истинной причины гибели друзей и разоблачение имеющего место быть Страшного Заговора. Бой с ветряными мельницами, часть сто пятнадцатая.

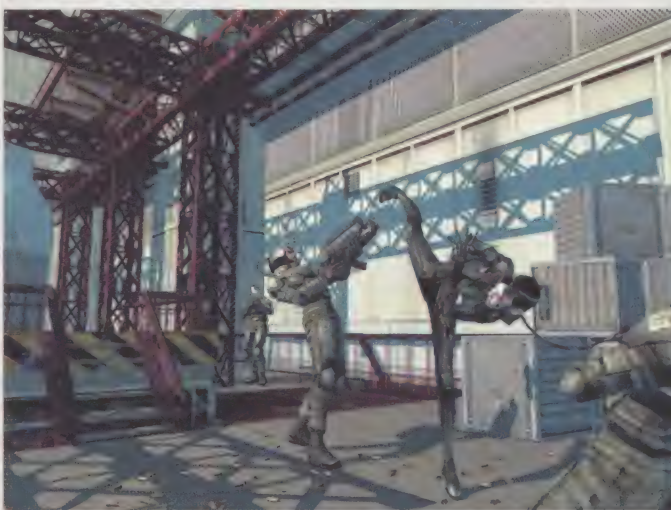
Меж тем сердце сковывает тоска, стоит только почитать многотомный список посулов и обещаний. Миледи Страидент являет собой комплексную машину для убийства, одинаково виртуозно управляющуюся с тяжелым напалмовым огнеметом и алюминиевым консервным ножом. Подпрыгнуть на два метра в воздух, расшвыривая глупеньких энемигов по всей игровой архитектуре, для нее дело легкое и занятное. Что тут еще у нас...

О, рост основных характеристик! Да это же “элементы ролевого геймплея”, столь популярные у игросообщества. Роскошный гардероб power suites, букет цветущих stealth-миссий. Графическим движителем подрабатывал Blue Engine 3.0, также отвечающий за мордашку. Скриншоты вполне умело хвастали проработкой мелких деталей одежды, затворов автоматов и прочих прелестей.

Мда. Жаль, теперь все это лишь буйные эротические фантазии...



Гуттаперчевая девочка...





Илья ПОЛЯКОВ

## ВЕНДЕТТА МЯГКОЙ ИГРУШКИ

Жанр Action Издатель Mindscape Разработчик Kalisto Entertainment Дата выхода 1993 год



**П**ушистое сердце горячо. Пушистые лапы чисты. Пушистая голова холодна и ясна. Глаза пронзительны, точно два начищенных шелковой тряпочкой буравчика. Нынешний герой - воплощение пушистости. Ее аватара. Убейтесь его гнева, ибо гнев его тоже... изрядно пушист. Нынче не модно сметать банальности в совок и стыдливо прятать под полковик. Нет. Статистика уверяет, что человеческому обществу чужды инновации. Оно их опасается. Как выясняется, не зря. Но иногда впрыск эволюционных витаминов идет на пользу.

Однажды труппа Kalisto Entertainment решила поиграть в экспериментаторов. Для свершения сего деяния творцы измыслили затерянную в складках космоса планету, населен-

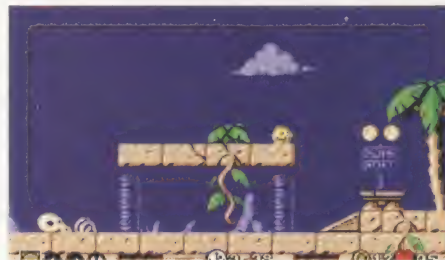
ную мохнатыми колобками (в этом месте мамы наших самых маленьких читателей немедленно начинают сюсюкать). Дабы сгустить сюжетные краски, на небесное тело высадился некто The Wicked One. Последний немедленно взял в полон тамошнего королька и обратил большую часть жителей в безмозглых тварей. Абзац.

Но на помощь уже спешим мы. Мы - это абориген именуемый Tiny. Безумным катком пройдемся по вражеским редутам и воткнем вострое древко революции недругу непосредственно в волосатое ухо. А теперь всеобщие фанфары и лазерное шоу: на подмостки выходит обещанная выше Инновация.

Главный герой - морф, а посему с восхитительной легкостью способен менять ипостаси. Желтая форма - воин, мечущий яростный огонь направо, растворяющий оппозицию в теплый кисель. Синий облик позволяет Tiny играть в капитана Кусто, бодро преодолевая многочисленные водные преграды. Обрядившись в красную форму, смельчак увеличивает гидравлическую мощь челюстей, лихо дробит камни и прочие геологические



Черепашки ниндзя сакс. Канкретный



Самая боеспособная форма. Выражение лица соответствующее

изыски. Зеленая личина исторгает из него липкую нитку, посредством которой перевертыш виртуозно прикидывается тарзано-спайдерменом. Сами же уровни, начиная с невинной Desert и заканчивая безжалостной Castle, сотворены таким образом, чтобы многострадальный игрок пользовал все формы без исключения. Иногда, впрочем, некоторые обличья у нас изымают и приходится прикидываться белой-в-колесе, изыскивая выход. Показатель породы, если угодно.

## КРУТЫЯ СТВАЛЫ

Жанр Action/RPG Издатель Psygnosis Разработчик DMA Design Дата выхода 1993 год



**Б**удущее не сулит ничего хорошего. Ни-че-го. Наматывайте на ус, заносите пометки в блокнот - спасти безнадежно тухлую ситуацию могут исключительно отважные и столь же продажные наемники. Всегда готовые на все унд вся. Ибо они - крутые ствалы.

3000 год, далекая планетарная система Luuyten... Истерически страшная тайна... Коварные инопланетяне... Храбрый отряд зольдат на страже интересов хомо сапинес... Лихо, да?

Теперь, дорогие товарищи, оглянемся на дату рождения. Создать в 1993 году высокооктановую смесь из RPG, шутера и квеста могли люди исключительно отваги и фантазии.

Итак, рамки давят, а посему - галопом по европам. На мониторе отображаются три или четыре окна, в коих по-

казан "вид-из-глаз" каждого из участников действия. Поле брани меж тем отнюдь не статично, и подлая компьютерная шушера всячески пытается укусьить побольнее. Под командирские экзерсисы игрока отдается квартет персонажей, коих юзер выбирает сам. Все они - индивидуальности, отличающиеся не только красивой картинкой, но и половой/расовой принадлежностью, характеристиками и прочими таблицами умножения. Скажем, различия между роботом MC 128-7 CIM и доктором Jenillee Freymon более чем принципиальны. В нагрузку к выдающимся личностям презентуется вагон, груженный футуристическим оружием с труднопроизносимыми названиями. Хотя нам ведь главное, чтобы бухало погромче, верно?

И бухает. Еще как. Двадцать с гаком миссий - эпическая история эдакой тайной войны, войны отчаянной, а потому по-детективному захватывающей. Крупницы сюжета складываются в мозаику неохотно, выжимая из нашей команды по максимуму и отдавая взамен благословенную экспириенс-ману. Отряд крепнет и матерее. Гордость распирает, захлебываясь в волнах игропроцесса. Ибо так и задумано.

Любимый Цирк Уродов на марше



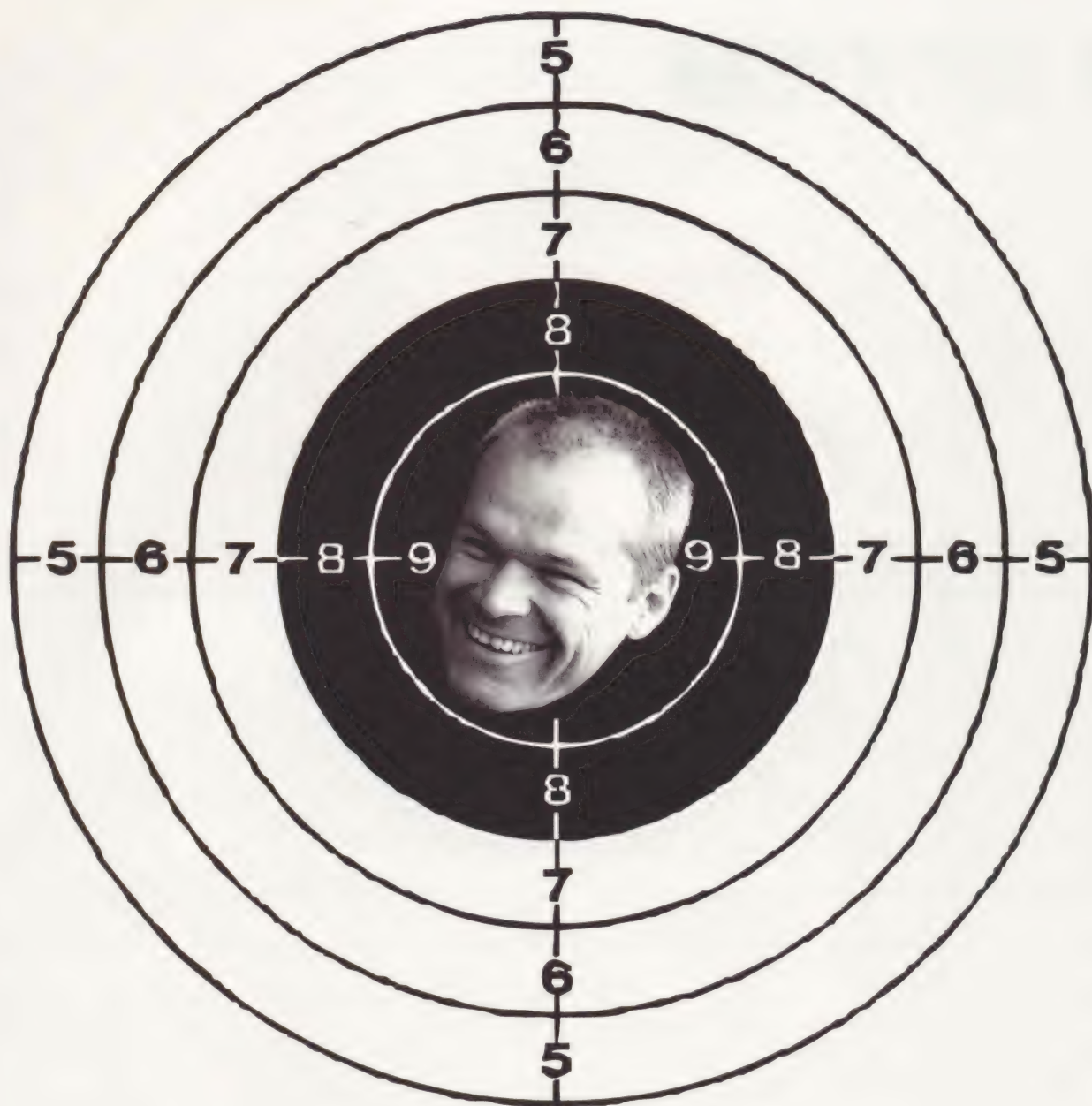
Место предстоящей антитеррористической операции. Миротворческий нападм прилагается



Несмотря на грозный вид, m73 довольно вялое оружие









# JP-НОСИТЕЛИ

При создании данного материала  
пострадал один хомяк.  
Да и тот в стиральной машине.

"НАПИСАТЬ ВСТУПЛЕНИЕ. ПЛАВ-  
НЫЕ ПЕРЕХОДЫ. ПЕРЕНОСЫ И  
КОМПОНОВКА СТАНДАРТНАЯ.  
ОФОРМЛЕНИЕ В C:\!NOMER843\  
PHOTOS. РАСПОЛОЖЕНИЕ ФОТО  
ПРОИЗВОЛЬНОЕ. НА ПРАВКУ ДО  
СЕМНАДЦАТОГО".

Берем интервью у первого человека ставшего свидетелем так называемого JP-эффекта, Виктора Аямужкина.

**Генерал/ Electro Goodies:** Здравствуйте Виктор. Скажите пожалуйста, вы специально вызывали JP-эффект?

**Виктор Александрович Аямужкин:** Нет. Все вышло совершенно случайно. Именно поэтому я так и не смог извлечь из своего открытия (усмехается) какую-нибудь прибыль.

**GEG:** У вас остался первый JP-носитель?

**БАА:** Его выкупили какие-то ученые. Кажется, они были из инстинктуэа электроге-нейтики или что-то вроде того. Я слышал, что потом они тоже куда-то отдали носитель, и сейчас он содержится под колпаком как "стандарт качества JP-продукции".

**GEG:** Расскажите о вашем первом JP-эксперименте.

**БАА:** (Со смехом) Меня так часто об этом спрашивают, что скоро я буду брать за этот вопрос деньги. Неужели кто-то еще не знает? Дело было года три назад. Тогда я все ночи просиживал в глобальной Сети, по сути, ничем особо интересным не занимаясь. В эту ночь я сидел в чате, пытаясь играть в спираченный третий DOOM, а по клавише бежал Хомяк. Это потом его JP-носителем обозвали, а тогда был хомяк хомяком. Обычно он в клетке жил, но по ночам я его выпускал по столу бегать. Вниз то он боялся спускаться, а так нуцай животного порезвиться. Ну, значит, спажу я, вовсе гаплюсь. Попытно прикидываю, какую железу поставить, чтоб все нормально бежало. DOOM ведь тормозил безбожно, как и у всех. И тут в такой сон склонило, что очнулся уж под утро за тем же столом, что, если честно, нередко случалось в те времена. И вот представьте, я еще не проснулся, но уже какие-то помехивания слышу, поднимаю голову, а там, офигеть просто, торчит мой Хомяк из системного блока. Да, забыл сказать, ведь у меня всю жизнь системник ползоткрытый стоял, чтобы проветривался лучше. Тогда у Хомяк дивная, глаза вытучены, дергается, плюнут соответствующе, видно током его бьет. А на экране дум бежит как зорелый, с полсотни кадров в секунду разом выдает. Конечно, я бежолу тут же вытащил. Смотрю, игра снова тормозит по-черному. Кажется, даже решил, что приключило меня от неожиданности. Зато потом...



Тут комп удалось как-то странно разогнать...

## Dirden

камрады, не поверите, но хомяк !!! на интеловской мамке, помещенный чистым задом на 11, 13, 14 джампера и проц (пень 4) дает разгон более чем в два раза. 8-))))

## Tacityrn

прикалываешься

## Seon

Видюха какая?

## MuK

На атлоне тестить исчо не пробовал? Выложи плиз результаты теста 3d mark до/после хомяка.

## Dirden

Seon - третья жифорсаMuK - охренел? Жалко же животное

## Ctr][keR

Никто не отдаст хомяка в хорошие руки? Или мож кто одолжит на денек? Предложения кидать на cTrauker@mb10.rom. Кстати, никто не в курсе, как хомяки переносят удары током?

## DeLambertian

Идиоты, блин!!! Делать нечего кроме как всякую фигню городить, да еще и над хомяками издеваться? Эй, админы... закройте топик. Скока ж на Земле дураков, не видят что прикол, что ли?

## MuK

повторил операцию... вроде чигоего вышло.... Проводимость у хомяка фиговая, пришлось его водой облить и держится едва-едва, хоть приклеивай, но тесты просто бешенные результаты выдают... в отпаде товарищи...

Накануне компания Hamster Electronics анонсировала новую девайс, позволяющий увеличить производительность компьютера более чем в два раза. Устройство называется JPI75, стоит \$199.90, устанавливается в слот для CD ROM и не требует проводов. Это кажется невероятным, но JPI75 это.. хомяк. В комплект входят всевозможные аксессуары для поддержания жизнедеятельности животного, полгода бесплатного обслуживания и увесистая инструкция. Новинка уже стала сенсацией в Европе, Японии и Америке. Ожидаются крупные продажи и в России.

## JP 7900: Darton на пьедестале

Свершилось, RAf7n объявила о своем банкротстве и была поглощена tRod. Позиции tRod казались незыблемыми. Ее лидерство на JP рынке было очевидно. Но тут подразделение Hamster Electronics, Daton Inc. начало семимильными шагами приближаться к лидеру. Хотя до последнего времени они выпускали лишь простенькие JP6606xt, очень скоро агрессивная политика принесла крупные дивиденды. Не прошло и месяца, как Darton представила очередную революционную разработку, серьезно превосходящую продукцию конкурента - JP7900.

С первого взгляда заметны изменившиеся габариты. JP-носитель убран под теплоизоляционный и водонепроницаемый кожух, снабженный тремя мощными вентиляторами. Исчез характерный писк во время тряски и переноски устройства - работает звукоизоляционная система. Также более емкой стала прокладка. Значительно реже возникает утечка. Благодаря изменению в составе питающего раствора достигнуто ускорение производительности на 15% и существенное уменьшение размера ядра всей системы, JP-носителя. К сожалению, с проблемами хамстерклокинга так справиться и не удалось. JP7900 все еще можно "разогнать" толчками и резкими звуками.

В то же время tRod наносит ответный удар. Ее новая технология заключается в спайке двух или трех JP-носителей в одной плате, что должно гарантировать более устойчивую работу всей системы и упрощенное обслуживание. На ее основе готовится линейка плат Grem, Gremor и Gremrock, которые должны покрывать соответствующие сегменты рынка. Посмотрим, что из этого выйдет.

Благодаря которому появился термин "JP-носитель", основные методы создания JP-эффекта и устройства, упрощающие его создание. Михаил Костыриков. Именно он был основателем компании Hamster Electronics, а сейчас руководителем JP-отдела компании Intel.

General Electro Goodies: Здравствуйтесь, Михаил. С чего все начиналось?

Михаил Костыриков: С JP-эксперимента. Я тогда по форумам лазал глуп и почти напролеп. Бот и вычитал про него. Вобщем, не знаю, с чего это я решил сам попробовать сунуть хомяка в компьютер. Там на форуме никто рассказчику не верил, все только прикалывались. Потом кто-то все же провел удачный опыт, и народ начал ругаться, после чего топик модераторы закрыли. Мне соседи как раз хомяка на недельку оставили, пока они на даче жили. Бот я и решился. Естественно, сначала я сам удивился, а потом с еще большим удивлением обнаружил, что открытие никто не запатентовал.

Дальше уже дело техники.

GEG: Откуда возник термин "JP-носитель"?

МК: Когда пришлось придумывать название, я вспомнил как из горы плат, на которых я проводил тесты, торчала эта хомячья дергающаяся "JP" и не смог удержаться. Так и назвал. А звучит солидно.

GEG: Кто спал...



## CHAPTER 6 TROUBLESHOOTING

**Вопрос:** Я запускаю на компьютере высокотехнологичные приложения и, чтобы комплектующие не перегревались, использую охлаждающую систему на жидком азоте. Все работает нормально, только JP8500 тормозит, а недавно вообще менять пришлось. Что произошло?

**Ответ:** Замерз хомяк.

**Вопрос:** Мой сосед заливает в ваш JP7900 водку, после чего на короткий срок компьютер начинает работать заметно быстрее. Если я повторю его прием – у меня не сохранится право на гарантийный ремонт?

**Ответ:** Не сохранится.

**Вопрос:** Можно ли использовать JP7900 для разгона ноутбука?

**Ответ:** Теоретически можно, но срок годности резко уменьшается.

12

## Дума приняла закон, запрещающий проведение JP-экспериментов.

За изменения в действующий закон "О JP-носителях", в соответствии с которыми, как частным лицам, так и организациям запрещается помещать животных, указанных в прилагающемся перечне, под электрические разряды, проголосовали 296 депутатов. Против проголосовали 34 депутата, воздержались трое.

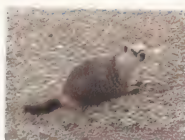
Перед голосованием зам. руководителя фракции ОГУ Наиль Новин заявил, что члены фракции будут солидарно выступать против этого закона, поскольку за него "в принципе нельзя голосовать". По словам депутата "невозможно разрушать сложившуюся и эффективно действующую экономическую систему". Данный шаг представляет собой слишком сильное давление правительства на экономику страны.

Согласен с позицией ОГУ и председатель комитета по законодательству Константин Корин. Он заметил, что, принимая этот закон, депутаты, по сути, нарушают конституцию, поскольку не учитываются множественные содержащиеся в ней принципы

В связи с резко уменьшившимся поголовьем грызунов, что привело к занесению многих из них, например, хомяков, в "Красную книгу", московская городская дума приняла поправку к пятой и седьмой статьям закона "О JP-имплантатах", в соответствии с которой создан JP-отряд милиции, занимающийся предотвращением незаконного производства и распространения JP-носителей. В отряд были включены специалисты по контрабанде и специальные натасканные на грызунов собаки. Несмотря на небольшой размер, отряд будет действовать не только в столице, но и в Подмоскovie. Это стало возможным благодаря активистам "зеленых", с готовностью предоставляющих информацию о не-законной деятельности.

Вспомните, еще совсем недавно людям приходилось бегать и втыкать провода в гигантские шкафы, чтобы заставить компьютер решать задачу. Наверное, те программисты сильно бы удивились, узнав, как мы выполняем набор кода сейчас. И вот новая ступень компьютерной эволюции – био-имплантаты. Опыты заходят все дальше и дальше, хомяк был лишь первой ласточкой: JP-эксперименты дали удовлетворительные результаты на утках, мышках-полевах и тушканчиках. По Сети ходят слухи о бракованных партиях JP-носителей, улетающих на юг перед зимовкой. Резкий рывок наблюдается в науках, изучающих нервную систему. Что дальше? Когда же сам программист догадается удобно устроиться на материнской плате перед работой? И какие тогда будут революции в развитой ныне JP-индустрии?

## НАБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО JP-НОСИТЕЛЕЙ В ОДНОЙ СИСТЕМЕ



Пожилый садовод Джеймс Кестнер из штата Виргиния поставил мировой рекорд по количеству JP-носителей в одной системе, запихнув в системный блок аж целых 137 сурков. Чтобы все животные участвовали в разгоне его компьютера, Джеймс связал их в цепочку, от трех до пяти сурков в каждом звене. Все грызуны были выловлены в частном саду мистера Кестнера и, по его словам, порядочно ему надоели. Система ускорилась не сильно и проработала всего три с половиной часа, после чего несколько звеньев цепи отказало, и компьютер пришлось отключить.



В Ираке задержана банда, которая занималась выращиванием и контрабандой крупных партий JP-носителей для террористических формирований.

Успешную операцию провели разведгруппа и подразделение военной полиции отдельной механизированной бригады ВС Украины, выполняющей задачи по поддержанию мира и стабильности в Республике Ирак. Украинские миротворцы блокировали территорию фермы, которая служила перевалочной базой. Группа преступников была задержана вместе с известным местным криминальным авторитетом Али Шуменом. Бандиты не успели оказать сопротивление, и были переданы полиции. У них изъяли более пятидесяти тысяч JP-носителей всех типов, другие виды био-имплантатов, большое количество питающего раствора. Сейчас уточняются пути поставок и рынки сбыта.

Мы прошли через несколько герметичных дверей. Пришлось надевать халат, бахилы и марлевую повязку, как в операционной. Лифт спустился еще на пару этажей, выйдя на нас очередную порцию белых коридоров. Наконец я оказался в небольшом помещении. Все затихло, в изумлении уставившись на расположенный в центре стол. "Затянуть нельзя?", – тихо спросил кто-то. "Это грозит продолжительными мучениями, напоминающими наркотическую ломку и последующей смертью". Один из ученых вынул из кармана целлофановый пакет и брызнул водой. После этого он скрылся за сооружением, стоящим на столе. Туман, заполняющий комнату, усилился. Кто-то улыбнулся, я же сделал несколько фотографий и уже собирался уходить, когда увидел рядом со столом приписку "стандарт качества JP-продукции". Так это же... "Хомка, Хомка", – срывающимся голосом позвал я, приблизившись к стоящему на столе системному блоку. Микша-малыш белый хомячок, откормленный до кубических размеров не отреагировал. В его глазах засияло механическое безразличие. Ни он, ни я, ни кто-либо на Земле уже не мог ничего сделать. Хомка был последним. Самым последним.



# ПОЧТА

Жанна, у меня Pentium III 866 МГц, 512 RAM, GeForce2(1), дровня мать. Вторая Халва просто летает! Вопрос. Зачем делают компы за 3000\$?! XStalkerX [xstalkerx@mtu-net.ru]

**В**от ведь как бывает на свете: есть у тебя товарищ, с которым ты регулярно общаешься по аське. Обсуждаете с ним новости, игры, статьи в "Нави". И кажется тебе, что ты об этом человеке знаешь если не все, то многое. И вдруг в один прекрасный день он тебе заявляет: "Знаешь, интересно ты на мое письмо ответила – даже не ожидал". Дома судорожно пролистываешь журнал и натываешься – да, действительно. Было письмо, был ответ. Только подписано письмо не знакомым и привычным тебе ником, а каким-то совершенно неизвестным. Странно чувство – вроде все в порядке, а тебя как будто разыграли...



Впрочем, время розыгрышей еще не пришло – весна только вступила в свои права, и до апреля еще есть немного времени. Как раз чтобы написать в любимый журнал какую-нибудь фантастическую шутку или потрясающий розыгрыш. Так что начинаем готовиться – в следующем почтовом выпуске лучшие шутки и розыгрыши будут опубликованы.

А в этом месяце Почта получилась на редкость разнообразная и насыщенная. Не знаю, что тому причина, но такого разнообразия тем я не припомню уже давно. Впрочем не буду томить вас долгими объяснениями – убедитесь сами.

## БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ-1



У Nagual Games - разработчиков DEALER - Chronic, Pills & Coke логотип соответствующий новому имиджу

Накипело. Раньше мирился, сейчас не могу. Возможно истории про свихнутые на почве игр мозги несколько надуманные, но куда ведет одна из дорожек, которую выбрали разработчики игр, видно невооруженным глазом. Создавать игру про жизнь и развитие наркоманов – по-моему, это чересчур... Когда я прочитал новость про Dealer, я чуть обедом не подавился. Я, преуспевающий наркоман со стажем, имею всю полицию города, и от меня зависит вся торчковая молодежь ближайших кварталов. Что отложится в мозгу несформировавшегося подростка, играющего в эту игру, употребляющего виртуальные наркотики, получающего виртуальный кайф, имеющий кучу виртуальных денег, и при этом он самый крутой, что даже закон его достать не может? Это нам, взрослым (мне 19), кажется, что ничего уже не страшно. Мы-то сможем просто поиграть. Во всяком случае, кто-то поиграет. Я даже покупать такое не стану. Но у меня туча примеров из личной жизни, когда сам не замечая, подросток четырнадцати лет ведется на всю эту фигню... Пусть не явно, но психика его меняется. Пусть он не станет долбаться по подъездам, пусть не будет крушить прачечные и давить ментов, но он увидит в наркомане положительного героя. Он всего лишь посмеется, когда снесет лопатой башку девушке в Postal'e, азартно раздавит полисмена задним колесом Харлея, ширнется и получит бонусы, выйдет поохотиться на людей... Он не станет делать этого в жизни (тупые американские детишки – случай уникальный), но стена его морали даст конкретную трещину.

Я с удовольствием прошел GTA III, но меня воротило от Vice City, потому что там главный герой подонок. Я посмотрел Postal и удалил игру с винта... не хочу играть за отморозка. В Manhunt я оценил только графику. Даже обзор в журнале я дочитать не смог до конца. Спросите своего друга, чем ему так понравились эти игры, послушайте, как это было весело, и задумайтесь... Нет, я не говорю про насилие в играх, даже добро должно быть с кулаками: "Добро обязательно победит зло, поставит его на колени и отрубит ему голову". Экшены, мозги по стенке, порвать бота в клочки – это одно (пример: UT, Doom, Diablo, Vampire, и пр.). Романтика бандитизма, культ беспринципного насилия и агрессии, пропаганда наркотиков – это уже совсем другое. Такими игры быть не должны. Уж не знаю, какой издатель решится издать подобную игру, но купаться в деньгах они не будут (запретят игру еще до релиза). Разве что, окунутся в скандальную славу.

Я высказался.

P.S. В жизни я безумно боюсь вида крови, но в играх люблю, чтоб кровь по стенкам стекала (для меня Blade of Darkness до сих пор остается непревзойденным) и взрывом ботов в шмякающие клочки разрывало! Уаха-ха-ха (демонический смех)...

Неолит

## Рейтинговый базар

Поводом написать вам, дорогая редакция, послужила неопределенность в необходимости рейтинговой графы "ценность для жанра". В февральской почте было дано такое определение: Насколько данная игра изменяет представление о жанре. Допустим. Но, возьмем, к примеру, игру Doom III. Ее ценность вы определили на 10. Скажите пожалуйста, как она кардинально изменила жанр FPS? Не хочу сказать, что игра полный отстой, мне она по-своему нравится, и прошел я ее не единожды, но представление о жанре она дает чуть более второй кваки.

Другое дело Half-Life 2. Вспомните пожалуйста главы Anticitizen One и Follow Freeman. Там дают

управлять сквадами. Так вот, когда видишь своих товарищей, идущих за тобой, сражающихся вместе с тобой и погибающих за свою свободу. И все это выглядит так реально, что невольно думаешь: Черт возьми, а ведь именно так бывает в настоящих "горячих" точках", когда каждые 5 минут кто-то погибает, и, вполне возможно, это кто-то был твоим другом. И, разве это не есть изменение представления о жанре. И этой игре вы поставили 9 за ценность?! Либо определитесь со смыслом, либо уберите графу вообще.

P.S Если кое-кто не исправит рейтинг HL-2, как минимум, на 9.9, то не удивляйтесь, что в ре-



дакцию будут приходить письма с неизвестным белым порошком :).  
**Шулепко Евгений**

Ну нет, я так не играю. Давайте еще мои слова цитировать! В конце концов, я имею право на собственную трактовку понятий и расценивать то, что происходит на страницах Почты, как “официальную” информацию не стоит. Ибо для этого есть официальные объяснения.

А мы тут пытаемся найти свое определение, чтобы было понятнее и проще. Если кому-то не нравится определение, которое предложила я – никто не мешает предложить свое.

И вообще, тема про рейтинг мне уже надоела. Рискую открыть страшную служебную тайну, я все-таки спрошу вас: так ли важно, из чего состоит рейтинг? Все равно все будет оцениваться в сравнении – что и продемонстрировал нам Евгений, защищая свою любимую игру от тотальной несправедливости. Ведь совершенно не важно, из каких именно параметров состоит рейтинг – хоть дизайн коробки туда запиши! Если игра не очень – и рейтинг ей будет соответствующий. А если игра превосходная, никто не по параметрам занижать не станет. А все таблицы, составляющие рейтинг и прочие объективные параметры – это так, для солидности...

#### Главное слово

Уважаемый главВред! Будьте добры, пишите в своей колонке не только про MMORPG. Я уважаю этот жанр, но последние полгода читать вашу колонку нет сил – а ведь раньше я начинал чтение журнала с вашей колонки, ибо вы лаконично и со смыслом подчерки-

ваете события месяца, появление новинок и тенденции индустрии, не отрываясь при этом от нашего грешного мира. Теперь этого, увы, нет... Постер Дани на тему 100 игр – шедевр. Разумеется, никакой HL2 не сравнится с ним, именно его стороной постер будет украшать мою скромную обитель – грандиозно! Огромная благодарность Даниилу! (Как и за иллюстрации к статье о насилии в играх недавней...). Обложка DVD – почему не сделаете ее отрывной, как постер – рука не подымается заносить нож(ницы) над журналом... Да, огромная просьба, предупредить в новостях на сайте изменения в комплектации журнала – очень трудно уломать продавцов обменять журнал на более полный комплект.

**V.A.D.**

Слышали такую поговорку: “У кого что болит, тот о том и говорит” – вот как раз тот самый случай. Ведь наш дорогой и уважаемый Главред действительно душой болеет за то, что происходит на просторах игрового онлайн. Он был одним из первых, кто открыл для себя этот волшебный жанр и до сих пор остается преданным его поклонником. Постепенно подсаживая на MMORPG всех нас. Впрочем, я не соглашусь, что Слово от Главного Редактора стало касаться только онлайн-игр. Как и прежде, Главный отмечает наиболее яркие события месяца. И не его вина (хотя – его счастье) что в его любимом жанре наблюдается такое оживление.

Сделать отрывной обложку для постера не так просто, как кажется. Технологически сделать перфорацию на отдельно взятой странице

может стоить таких дополнительных денег, что здорово увеличит стоимость тиража, а как следствие – каждого отдельного номера. Пока это – дорогое удовольствие.

Что касается изменений в комплектации журнала... Есть только три варианта: просто журнал, с двумя CD, с DVD. Больше всего меда – на DVD, если кто еще не разобрался.

#### История полураспада

Огромное спасибо за историю мира Half-Life. Все круто и великолепно. Бедный Фриман 10 лет в отключке – Тарантиновская Ума Турман нервно курит бамбук в сторонке с 4 годами. Но дело не в этом. Фримен в стазисе, Кляйнер, Венс, Калхун – повстанцы. А где же капрал Шепард? Он завалил какую-то штукину в подвальном помещении, пообщался с G-map'ом и все. Если его оставили на Аддон тогда ладно. Но вроде как “эта дура Эликс” главгероиня следующей части истории. Вроде как претензий больше не имею.

З.Ы. На постере с Фриманом на 2 стороне СЛАНЫ! МНОГО ЗАВОДНЫХ СЛАНОВ! если разрулите что за тайный смысл заложен с этих СЛАНАХ буду очень благодарен.

З.З.Ы. G-map это фриман на пенсии.... ИМХО.

**Rolly**



Хе-хе... мое определение, выданное сгоряча дочери профессора Кляйнера, похоже прижилось и останется с ней на долгие годы. Бедная девочка.

В общем, благодарности переданы – а вопросы остались открытыми. И, судя по всему, будут открытыми, пока мы не узнаем окончания этой истории, что случится не раньше выхода следующей халфы.

А вот вопрос про Сланов волнует не только автора письма. Я, например, не спала три ночи, пытаюсь найти разумное объяснение такому количеству Сланов! Не нашла. Последняя надежда напрямую обратиться к Дане: “Даня! Скажи – почему Сланы?!” На что Даня, скорее всего, флегматично пожмет плечами и хитро ответит: “А почему бы и не слоны?”





### “Не при” Личное предложение

Нет, нет - здесь не то о чем Вы подумали. Просто хотел предложить лично Вам, уважаемая Жанна попробовать себя в качестве автора. На первый взгляд - дурацкое предложение, а, с другой стороны... а почему бы и не... Представьте себе, как всколыхнутся массы, ежели прочитают на страничке навигатора (там, где пишется то, что будет в новом номере), что в следующем выпуске будет обзор игры сделанный лично Вами. Все будут ну ооочень заинтересованы.

P.S. В случае, ежели Вы не сможете этого сделать не по своей воле, а из-за запрета начальства - наемните, что сообщите об этом нам, читателям и расправа будет жестокой. (будем проходить мимо Него, смотреть с немлым укором взгяде. Это будет взгяд... немного с обидой, немного с иронией... Что-то саркастическое промелькнет там и, быть может, пониманием. Это будет очень жестоко, поверьте мне).

**SuperDron**

Приятная подобная забота со стороны незнакомого человека. Хотя, все читатели “Навигатора” вряд ли могут считаться совсем уж незнакомыми. Однако, на предложение SuperDron я отвечу отказом. Ведь как я могу “пробовать себя в качестве автора”, когда я себя в это качестве давным-давно попробовала и даже признала съедобной. Другое дело - пишу я не часто, поэтому поклонникам моего неземного таланта придется по-прежнему довольствоваться Почтой. Изредка дополняя коллекцию статьями и другими материалами в моем исполнении.

### РС или не РС?

Вот я тут думал - думал и задумался: Вы же “PC Only and Forewer”. Так вот в вашем журнале никогда не публикуются PS2 игры. А вам никогда в голову не приходи мысль чтоб поиграть в PS2 на PC? Почему бы не скачать эмулятор да и не порубиться в какойнибудь GTA:SA, как я сейчас. Задумайтесь над этим. Ведь на приставках различного рода, игры, бывает выходят раньше, чем на PC. Так и зачем себя мучать? Огромный респект за ваш зубодробительный журнал...

**D[e]mon**

Я больше скажу... Бывает и такое, что на приставках выходят игры, которые на PC вообще никогда не появятся. Но это же не повод “мучать себя” и изучать ее на приставке, чтобы потом написать

о ней рецензию! Поэтому мы себя приставками не мучаем. Вот когда игра появится на нашей платформе, тогда и сделаем по ней обзорный материал. А если ее участь - остаться только на приставках, то на страницах “Навигатора” ей делать нечего.

### Умные мысли

Идея с радио-навигатор как я вижу благополучно скончалась, а жаль, слушать очередной саундтрек из какой-нибудь игры порядком надоело (если это, конечно, не Silent Hill). Зачем выкладывать ролики фильмов, вы хоть спрашивали у кого-нибудь, нужны ли они? А вот фан-видео это то что надо, суйте побольше. Дальше такая просьба, слышал что некоторые умельцы проходят HL2 за 3 часа, не могли бы вы выложить на DVD видео файл с этим прохождением, очень прошу.

Теперь по журналу. Давно бы уже пора завести рубрику связанную с редакторами для игр. Время от времени такие статьи у вас появляются, но рассказать про все за раз конечно же не представляется возможным, поэтому вношу предложение сделать рубрику постоянной. Редакторы к half-life2 и doot3 думаю хорошая тема для ближайших выпусков. Если у вас нет авторов достаточно компетентных в этих областях, можно подключить кого-нибудь со стороны. И последнее, скоро будет КРИ 2005 (или не будет? не совсем в теме). И вы каждый раз рассказываете про лекции, которые читают наши уважаемые разработчики. Так вот такое предложение, если есть возможность опубликовать

их в журнале, то не полнитесь, сделайте. Или можно কিনуть на диск.

**МАХНАН**

Если я поняла правильно, то нам предлагают выложить на диск трехчасовое прохождение Half-Life 2. Заранее скажу - это маловероятно, весит оно, как трехчасовой фильм.

Идея про рубрику редакторов игр - здравая. А вот идея, начать ее с описания редакторов Half-Life 2 и DOOM 3 - не очень здравая. Потому как про них мы писали и не так чтобы давно.

### Спойлер

Здрассте! Сразу перейду к телу. Близится юбилейный выпуск журнала 100-ый хотелось узнать вы что-нибудь планируете и если да то что.

**Павел Буллаз**

Ха! Так мы тут все сразу и рассказали!

Ждите сюрпризов, следите за рекламой.

### Больше писем!

Здравствуйтесь, дорогая редакция НИМ'а! Пишет Вам 15-и летний ученик средней школы. А написать-то я решил вот по какому поводу. Сидя дома (простудился, однако) решил полистать Ваши старые номера и в №11 (78)'2003 (короче, там, где Мона на обложке) под заголовком раздела “Почта” углядел фразу о том, что не все достойные внимания письма Ваших читателей попадают в номер и “за бортом” остаются порой довольно гениальные мысли.





А собственно, почему бы не выкладывать то, что не влезло в номер, на диски? Ну и ладно, что можно лишиться пары обоев, зато все “жемчужины” читательского творчества” выйдут на обозрение “широкой общественности”. Может, дело даже до переписки дойдет.

P.S. Конкурсы у Вас интересные, в последнем даже сам набрался решимости принять участие.

**Кропачев Иван**  
(он же – Graph\_SH)

Дело в том, что часто ваши письма становятся “жемчужинами” только после моей кропотливой работы. Их нужно прочитать, разобрать, найти в них идею и очистить ее от плевел. А все это требует времени, сил, желания и еще раз времени. Поэтому придется вам, незаменимые мои, ограничиваться теми шедеврами читательских мыслей, которые нашли свое место на страницах Почты. На диске им делать пока нечего.

#### Рисунки для старых фанатов

Читаю Вас уже давно. С тех пор, когда сам был ярким приставочником (не от хорошей жизни) и когда Жанна была еще Гришиной. Журнал - отличный, классный, супер и т.д. и т.п. Пишу это письмо с целью улучшить НИМ, указать на достоинства и недостатки. Может быть именно мой голос что-нибудь изменит к лучшему. (Маленькое отступление: письмо основано главным образом на последних 15-17 номерах, за исключением 7'2004.) Начну сначала, т.е. с обложки. Наконец-то доверили Дане нарисовать обложку. Супер! Про остальные иллюстрации уже не говорю, а рыдаю, захлебываясь слезами счастья. Так держатся! Я, конечно, ничего не имею против “обоев”, но “рисованная” обложка может стать фирменным знаком Нави. Вы можете сказать, что некоторые обложки, может быть, сделаны по спецзаказу, но смотрелись они именно как “обои”. Так что над этим стоит подумать. Плавню переходжу к постерам. Опять же про Даню. Может стоит доверить ему еще и постер, од-

ну половину? Теперь про то, что было. В основном это те же “обои” и здесь ничего нового не придумал, и претензий по большому счету нет. Но есть один маленький нюанс: не люблю постеры, которые “сделаны на движке игры”. А именно Unreal Tournament 2004, может еще какой, не помню. Нелепо смотрелся монстр из Silent Hill'а на белом фоне - это примерно как десантник в балетной пачке. Сам же хочу попросить постер с мужиками из “Санитаров подземелий”, чтобы все там были: и пятачка Кабана, и Гоблин с Лютым, и Демон с Крюгером да Угрюмым. А вот этот постер я бы хотел видеть именно в том стиле, в каком “Санитары” были проиллюстрированы в Нави 98-го года. Пусть это и противоречит моим одам Дане. Я думаю, младшему поколению будет полезно узнать, на чем, в литературном плане, выросли их старшие товарищи, а “старикам” - лишний повод вспомнить молодость и выученные наизусть отрывки этой героической эпопеи.

**Сергей Володин aka Zond**

Вот это да! Я уже сама не помню таких стародавних времен, о которых рассказывает Сергей. Что ж, тем более приятно встретить такого старого и преданного читателя. И хотя среди навигаторской братии немало тех, кто с нами с первого номера (страшная фиолетовая рожа на обложке), письма от наших староверов читаешь с особенным трепетом.

Итак, если я правильно поняла (а я всегда понимаю правильно) рисунки Даниила вносят неподражаемый колорит в наш журнал. И по хорошему давно пора засадить Даню на цепь и заставить рисовать все подряд, начиная от обложки и за-

➤ Старые боевые друзья - Демон, Гоблин, Крюгер и Кабан



канчивая подрисовкой фирменных слоников к каждому скрину. Постараемся не думать, что случится с Даней через неделю подобного “творчества”. Сгореть на работе - прекрасная участь для талантливого художника. Обещаем подумать над этой идеей.

А накануне сотого номера надо будет провести специально для наших старых и преданных читателей особый конкурс - например, вспомнить, в каком номере появилась первая статья Веселова или был описан Первый поход Сотника?

Вот так незаметно мы и подошли к концу сегодняшнего почтового выпуска. Как я и обещала, он получился разнообразным. Не забудьте заглянуть в рубрику “Без комментариев” (ту, которая под номером один, вторую читайте, только если у вас в роду были все сплошь со здоровым сердцем). Как обычно, там размещена тема, которая может стать поводом для дальнейших дискуссий. И не забывайте писать письма в редакцию. Теперь, когда весна вступает в свои права у каждого из нас появляется много поводов для радости. Найдите минутку и поделитесь своей радостью со мной в письме. Хорошего вам настроения!

**И ни слова про орфографию и 8 Марта!**

**Жанна Давыдова**  
jgran@gamenavigator.ru  
ICQ: 2244559

#### БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ-2

У вас нет кодов на “delta force BLACK HAWK DOWN”

НИКТО НЕ ХОЧЕТ РАЗМЕСТИТЬ У МЕНЯ НА САЙТЕ РЕКЛАМУ ЗА 5\$ НА ПОЛ ГОДА ЛУБУЮ БАННЕРЫ, СТАТЬИ, ТЕКСТОВЫЕ ССЫЛКИ!!!!!! КАШЕЛЕК WEBMONEY НА E-mail НАПИШИТЕ ЧТО ХОТИТЕ ЗАКАЗАТЬ РЕКЛАМУ на www.###.narod.ru.

пишите после того как деньги перечислены (это не развод!!!)

Игорь





# СОДЕРЖАНИЕ CD & DVD

## Демо-версии

### Freedom Force vs. The Third Reich

Продолжение замечательной супергеройской ролевки, вышедшей в 2002 году. На этот раз врагами выступят нацисты третьего рейха. Состав демы разноплановый: интро, одна миссия из кампании, одна карта для мультиплеера (в режиме tag) плюс на ней же можно и в rumble room (местный skirmish) поиграть.



### Liquidator DVD

Довольно посредственный шутер, с закосом под нечто большее. В демке представлен один уровень, на котором можно испытать все семь видов оружия на нескольких типах монстров. Правда, результаты не сильно радуют: несмотря на неплохой подбор оружия (а у каждого предусмотрено по два режима работы), графическая реализация оставляет желать лучшего. Даже разлетевшись на кусочки от взрыва ракеты, враги не оставят и пятнышка крови. Огнем мог бы стать неплохим "козырем", но он слишком неудобен и слаб (да и огонь не впечатляет). Дабы продлить знакомство с игрой, заботливые разработчики предусмотрительно отключили возможность сейвиться.



## СИМВОЛИКА

**DVD** - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения



## Дополнения

- Command and Conquer: Generals
- DOOM 3
- Dungeon Siege
- Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")
- Joint Operations: Escalation (Миротворцы: Возмездие)
- Starcraft: Brood War
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Unreal Tournament 2004
- WarCraft 3
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Блицкриг

## Онлайн

- A3
- Fairyland
- Saga of Ryzom, The

## Видео

- 7 Sins (Семь Грехов)
- DOOM 3: Resurrection of Evil
- F.E.A.R.
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Sudeki
- Быть бета-тестером
- Звездное Наследие
- Красная акула 2

## Демо-версии

- Empire Earth 2
- Freedom Force vs. The Third Reich
- Liquidator
- Pro Rugby Manager 2
- RPM Tuning
- S.C.S. Dangerous Waters
- Star Wars: Republic Commando
- SWAT 4
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Звездные волки (Star Wolves)

## Freeware и Shareware игры

- Castle Attack 2
- Мини-игра Puzzle
- Игры от Alawar Entertainment
- Арканонид 4000
- Жанна д'Пак
- Осада. Разноцветные пираты
- Трехмерные шарик
- Ферма Джо
- Игры от Realore Studios
- Aqua Bubble 2
- Aqua Words
- Real Ball





## Pro Rugby Manager 2 DVD

Замечательный спортивный менеджер, посвященный регби. В демке нам на месяц доверяют клуб Gloucester и два стадиона. Помимо стандартной для подобных игр возни с менюшками и таблицами, имеется широкие возможности управления игроками непосредственно на поле.



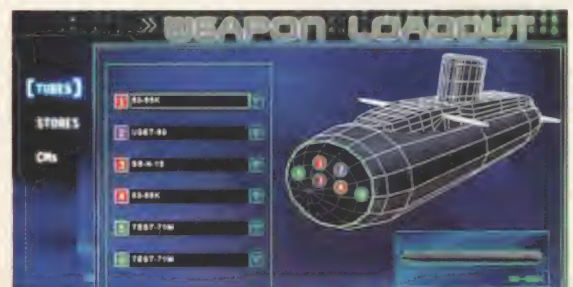
## RPM Tuning DVD

Симпатичный аркадный автосим в стиле Need for Speed Underground. Игроку предстоит нарушать все мыслимые правила дорожного движения в виртуальной модели Лос-Анджелеса. В демке можно поиграть в режимах quick race и adventure. Последний представляет собой "кампанию", состоящую ряда миссий, связанных сюжетом. По ходу игры вы будете зарабатывать деньги, которые можно потратить на покупку новых автомобилей и их тюнинг. Правда, возня с машинами совсем уж бесхитростная: надо просто покупать запчасти, причем никакой проблемы выбора перед игроком не ставится - что дороже, то и лучше.



## S.C.S. Dangerous Waters DVD

Грамотно сделанная демо-версия симулятора морских сражений помимо двух миссий содержит т.н. медиапак - набор обучающих мувиков, текстовики и видеоролики с прохождением обеих миссий. В первом задании мы управляем российской подлодкой и топим транспортник, а во втором требуется обратное: нейтрализовать вражью подлодку с помощью американского вертолета.



### Драйверы

- Catalyst 5.2 2K / XP
- Catalyst v. 4.10 98 / Me
- ForceWare 75.90 2K / XP (бета)
- ForceWare v. 66.94 98 / Me
- Hurricane 4 in 1 v. 4.55
- nForce v. 6.39 2K / XP
- UDR v. 5.10 2000 / XP
- UDR v. 4.27 98 / Me

### Обои

- 7 Sins (Семь Грехов)
- A3
- Dungeons & Dragons Online: Secrets Of Ebergon
- Empire Earth II
- Indigo Prophecy (Fahrenheit)
- Imperial Glory
- Lord of the Rings: Middle-earth Online, The
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy Regiment, The

### Сервис-пак

- AntiMoney SE v. 7.10 русская версия
- Bsprayer v. 1.1
- CheatBook-Database 2004 v. 1.0
- DOSBox v. 0.63
- Dragon UnPACKer v. 5.0.0.134
- FreeZip! v. 2.3.0
- Fresh Download v. 7.24
- IranView v. 3.95
- K-Lite Codec Pack v. 2.36 FULL
- LX-Cheat-Container v. 4.0
- Quick Time Player v. 6.5.2
- Real Alternative v. 1.30
- Reg Organizer v. 2.5
- SpywareBlaster v. 3.2
- SpywareGuard v. 2.2
- Swift Player v. 1.1
- VLC media player v. 0.8.1
- WinAce v. 2.5 final
- Winamp Full v. 5.08
- Windows Media Player v. 9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

### Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v. 5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v. 1.7.130

### Киберспорт

- Evil
- Риппен с турнира из Ижевска
- Аудиокомментарии к Ижевску
- Риппен Россия против Дании

### Видеонавигатор

- Искусственный интеллект в Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Видеоматч StarCraft: Brood War
- Видеоматч Warcraft III: The Frozen Throne

### Z-Zone

- Фанатские видеоролики
- Counter-Strike Source
- Final Fantasy VIII
- Prince of Persia: Warrior Within
- Sims 2, The
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Трейлеры фильмов
- Batman Begins
- BloodRayne
- King's Ransom
- War of the Worlds, The



### Star Wars: Republic Commando

Мультиплатформенный шутер во вселенной "Звездных войн". Как и следовало ожидать, персонажи передвигаются неспешно, так что ураганной динамикой тут и не пахнет. Но играть все равно интересно: можно часто использовать рукопашную атаку (благо, рядовые уродцы от нее мгновенно помирают), швыряться гранатами, а постоянная нехватка боеприпасов к основным пушкам делает необходимым применение трофеев. Еще одна интересная особенность: в определенном смысле члены отряда (в т.ч. и игрок) – неубиваемы. Подстреленного командо может "оживить" его товарищ, правда, если подстрелят вас, то и оставшиеся напарники тоже долго не протянут. А вот от случайной пули это очень помогает. В демку попала одна миссия, причем довольно неожиданно обрывающаяся. Цель миссии – спасение попавших в рабство вуки.



### SWAT 4

Демка четвертой части командного тактического шутера предлагает спасти заложников из захваченного автоцентра. Доступная экипировка ограничена минимумом, да и сама локация тесновата. Для любителей "сделать своими руками" имеется редактор, в котором можно кастомизировать исходную миссию.



### Звездные волки (Star Wolves) DVD

Англоязычная демка отечественной космической стратегии с элементами RPG. Имеется tutorial и одна миссия, в которой предстоит патрулировать местность. Подробное описание игры приведено в №11(90)'2004.



### Empire Earth 2

Продолжение удачной RTS в стиле Age of Empires. Одиночная демка предоставляет возможность возглавить американцев, немцев или корейцев и порубиться в скирмише. Доступны режимы "Conquest" и "Territory Control" а развиваться можно с 7 по 9 эпоху из 15 возможных.



### Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Долгожданная демка предлагает опробовать игру на миссии "Lighthouse", где требуется спасти особо важного заложника. Конечно, от такого объема (шесть сотен метров) можно было бы ждать большего, зато не игравшие в предыдущие части игры порадуются: для них предусмотрен впечатляющий набор обучающих видео, которые запускаются из меню игры, а также мануал в формате pdf.



### Freeware и Shareware игры

#### Castle Attack 2

Фриварка, созданная для рекламы грядущей стратегии Stronghold 2. Как и в большом собрате, целью игрока является защита замка. Пока рабочие строят башню, троица лучников должна отстреливать подступающие войска неприятеля. Когда строительство башни закончено, вы переходите на следующий уровень. Простота управления и стремительно нарастающая сложность могут надолго увлечь азартного геймера.



### Игры от Alawar Entertainment

#### Арканоид 4000

Тем, кто любит именно арканоид, а не "вариации на тему", эта игра должна понравиться. Изменения коснулись лишь графики, геймплей максимально приближен к оригинальному.

#### Жанна д'Пак

Забавно наблюдать попытки прицепить сюжет к играм вроде тетриса или, как в данном случае, пакмана. В двух словах: Жанна д'Пак идет по следам монстров, похитивших ее мужа Амадея, попутно собирая зеленые кристаллы, являющиеся источниками силы распоясавшейся нечисти. Кроме сюжета, игра ничего оригинального не содержит, хотя и откровенных ляпов не наблюдается. Разве что постоянно спавающие бонусы, добавляющие жизнь, позволяют в самом начале игры отожраться, пока монстров мало.

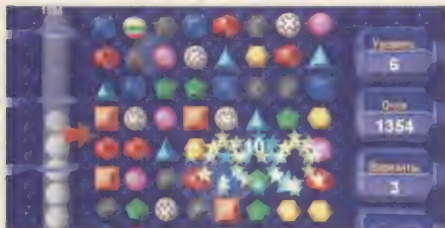
#### Осада. Разноцветные пираты

Весьма простая игра в стиле Lines, правда, геймплей серьезно отличается. Задачей игрока является защита замка от карабкающихся по его стене пиратов (хотя в том, что изображено на экране, пиратов увидит лишь ветеран дурдома, по сюжету – это именно пираты). Так вот, пираты эти – разноцветные. Если они собираются в группы одного цвета – кликайте на них, и группа исчезнет. Таким образом, уровень заканчивается, когда уничтожено определенное количество пиратов. Проблема в том, что выиграть можно, даже не ища большие "пятна", а тупо, но часто кликая наугад. За неэффективный клик назначено пенальти в виде потери пяти очков, но это – капля в море, уйти в минус просто реально.



## Трехмерные шарики

Игра на внимательность, а в некоторых режимах требуется еще и скорость. Задача проста: меняя местами соседние шарики, нужно выстраивать горизонтальные или вертикальные линии одного цвета, которые уничтожаются. Можно и расслабиться, и потренировать весьма полезный навык скоростного визуального поиска.



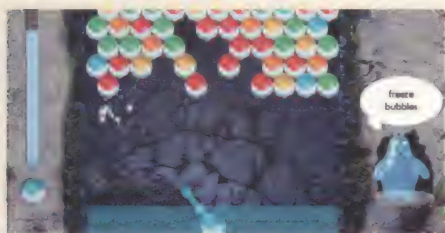
## Ферма Джо

Трехмерный Sokoban на деревенскую тему. Наличествует довольно хорошая для таких игр графика с возможностью смены угла обзора (два варианта), в остальном – ничего особенного.

## Игры от Realore Studios

### Aqua Bubble 2

Массив разноцветных шариков медленно, но верно опускается к воде, и если он ее коснется – game over. Игрок управляет пушечкой, стреляющей такими же шариками, которые прицепляются к своим товарищам при столкновении. Если в результате этого образуется фигура из трех и более шариков одного цвета – все они лопаются. Шарик, оставшийся без соседей также исчезает.



### Aqua Words

Неплохой таймкликер, в котором нужно составлять слова, объединяя соседствующие на экране буквы. Несколько режимов, можно добавлять новые слова.

### Real Ball

Навороченный трехмерный арканоид. Присутствует множество бонусов, способных очень сильно повлиять на геймплей (в большинстве случаев – снизить сложность до элементарной).



## Дополнения

### Command and Conquer: Generals

Нам надоело держать наших читателей на голодном пайке из мультиплеерных карт – извольте получить пятток крупномасштабных модов! Из них наиболее выделяется 200-мегабайтный The First Tiberian War – один из лучших модов для Generals за всю историю существования игры. Он переносит нас на 10 лет в прошлое, во времена самого первого Command & Conquer. На Земле только что выдался богатый урожай тибериума, за который тут же начинается грызня между Nod и GDI... Мод выполнен на очень высоком уровне: все без исключения модели техники и здания, вся музыка и озвучка, даже расположение панелей интерфейса и главного меню переделаны заново, для максимального соответствия первоисточнику. Фанаты вселенной мгновенно узнают свои любимые "мамонты" и стелс-танки. Даже тибериум похож на себя, и все так же токсичен для пехоты. Баланс тоже ни на грамм не изменился, так что ветераны почувствуют себя дома.



### DOOM 3

В стане модов для DOOM 3 за прошедший месяц образовались сразу две интересные новинки: римейк Classic Doom и оригинальный DungeonDoom. Про первый, правда, особые дифирамбы пока петь не приходится – конверсия находится на стадии альфы, готовы только три карты старого "Дума" (E1M1, E1M3, E1M4), да несколько custom-моделей. Но уровень уже вполне играбелен, а изумительная игровая динамика уже во многом напоминает шедевр прошлых лет.

Вторая из упомянутых "интересностей": мод DungeonDoom, превращает игру в некое подобие "рогалика" (ADOM, SpaceHACK и иже с ними). В моде представлены сто (!) плоских лабиринтоподобных уровней, в которых случайным образом расставлены монстры. Монстров можно убивать, зарабатывая при этом деньги и экспу. Значение экспы пока непонятно, а вот на вырученное золотишко можно прикупить в установленных на уровнях магазинах новые типы оружия и боеприпасы к ним.

И, конечно, не обошлось в этом месяце и без новых карт для одиночной и мультиплеерной игры общим счетом в десять штук.

### Dungeon Siege

Полная версия мода "Легенды Аллодов: Наследие Некромансера" превращает Dungeon Siege в продолжение "Аллодов". Для установки этого мода необходима пропатченная DS (до версии 1.10.0.1460).



### Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")

Чахнет, чахнет оригинальный JointOps, вытесняемый экспаншеном Escalation. Всего-то семь новых карт в этом месяце и перспективы на следующий не радужные. Впрочем, чего в этом такого плохого? Раздел JO: Escalation-то ведь, наоборот, растет! А ведь в экспаншене и техники побольше, и ландшафты разнообразнее, что нам, игрокам, только на руку.

### Joint Operations: Escalation (Миротворцы. Возмездие)

Если вкратце, то задождали карты для JO:E. Картостроители вошли во вкус и начали сыпать плодами своих трудов не хуже майского ливня. А ведь еще только март, просим заметить. Итого набралось четырнадцать карт на любой вкус – есть и для кооперативной игры (причем с разными уровнями сложности), есть и популярные "царь горы" и "командный дефматч". Даже одна необычная многофлаговая СТФ-карта затесалась. В общем, есть из чего выбрать.

### Starcraft: Brood War

К теме "Старичка" мы решили вернуться после выхода долгожданного переиздания легендарной кампании Fall of the Gods ("Гибель богов") от нашего соотечественника Ильи "Snoopy" Снопченко, основанной на одноименной книге Николая Перумова. Кампания состоит из 11 разнообразных миссий, которые позволяют игроку привести героев книги к победе. Эта кампания уже была выпущена в сентябре 2001 года, однако с тех пор она была в значительной мере переработана и улучшена. Первая ее часть (пять миссий) была переписана заново, с гораздо более тщательной проработкой игрового процесса. По сравнению с предыдущей версией была добавлена новая музыка и новые элементы озвучки героев, новые портреты и графика юнитов... Кампания была также тщательно пересмотрена и оттестирована, диалоги – приведены в возможно более полное соответствие с первоис-





точником, ошибки - исправлены. Кампания создана на английском языке (с достаточно качественным переводом) как попытка приобщить западных игроков к творчеству Ника Перумова. В кампании имеются миссии самых различных видов - от разведывательно-диверсионных заданий и битв на "арене", где порой необходимо командовать одним-единственным героем, до масштабных сражений в стиле Build-and-Destroy. И все это - под музыку групп "Ария" и Deep Purple.

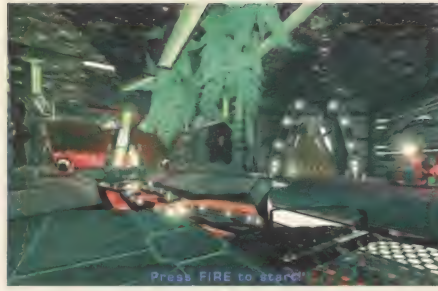
### Star Wars: Knights of the Old Republic

В преддверии второй части фанаты первой вдруг очнулись от спячки и выдали на-гора кучу высококачественных модов для KotOR1. Итак, модификаций всех мастей у нас сегодня аж 12 штук. Одна из самых качественных - Yavin 4th Planet. Этот мод добавляет в игру целую новую планету - Явин 4, бывшую цитадель Экзара Куна. Все локации соединены новым сюжетом, в котором увязаны многие персонажи оригинальной игры, включая пропавшего без вести Траска и наемников-иридорианцев. Также представлено огромное количество новых предметов, от комплектов брони до оружия. Увы, есть один недостаток: мод создан поляками, и все диалоги (правда, их не так много), соответственно, ведутся на родном языке Сенкевича и Сапковского.

Также представлен мод, возвращающий в игру ряд диалогов (на сей раз, к счастью, вполне англоязычных), ранее вырезанных из игры. Теперь Юхани перемое косточки всему отряду (особенно достанется мандалорцу Ордо), а Бастила расскажет много интересного про беспорядочные половые связи главной героини. Имеется и куча разнообразной одежды - от улучшенных доспехов Дарта Ревана до комплекта нижнего белья Визас Марр из KotOR2. И на закуску - вечеринка по случаю дня рождения tk102 (известного модмейкера для KotOR), на которой вы можете прикупить уникальные световые мечи, подраться, превратиться в летучую тварь или даже быть забаненным админом...

### Unreal Tournament 2004 DVD

Прошедший месяц оказался подозрительно бедным на релизы модов для UT2004. Только римейк мультиплеерной версии Halo кое-как оформился из разрозненных моделей персона-



жей, техники и карт, ранее появлявшихся по одиночке. Посему в разделе модов он и присутствует в гордом одиночестве.

Отрадно, что раздела новых карт и моделей неожиданной моддерский застой не коснулся. На диске выложено полдюжины модельных новинок и дюжина новинок картографических, так что скучать наедине с модом HaloUT вам не придется.

### WarCraft 3 DVD

Десять моделей, пятнадцать карт и отдельный проект Shipwrecked, кинофильм на движке игры аж в восьми сериях. Среди моделей: две новые работы от нашего автора Дмитрия Ромеля (боевой маг и архидруид), новая драйдерша, настоящий Йода (правда, лазерной сабельки ему не доверили), а также стимпанковский дварф с миниганом, одетый в power armor на паровом (!) ходу. Из карт внимания заслуживает в первую очередь Real RPG - полноценная ролевая игра. Увлекательный сюжет, уникальная система прокачки героя, десятки разнообразных предметов для экипировки, великолепно выполненный ландшафт... Увы, не обошлось и без столовой ложки дегтя: все это великолепие идет только на немецком языке. Так что полностью оценить Real RPG смогут только умеющие "шпрехат по-дойчески". Англоязычные товарищи могут утешиться подборкой весьма неплохих сингловых и мультиплеерных карт, а также сравнить Артаса с агентом Смитом и Дюком Ньюкемом в феерической DDay: Judgement.

### Warhammer 40,000: Dawn of War

Продолжаем подбор новых примочек для "почетного стилиста 2004". На этот раз в руки неистовых бойцов-фанатиков Императора (Хаоса, орков, эльдаров - нужное подчеркнуть) мы торжественно передадим пять фирменных карт и шесть любительских модов. Карты - просто загляденье, все отличаются большими размерами и великолепным дизайном (Relic веников не вяжет). Из модов самым симпатичным получился Cadian Inquisition, очередная вариация на тему имперской гвардии. На сей раз в центре внимания оказались: элитные войска из стана Инквизиции (как гвардейцы, так и Grey Knights), новые герои (комиссар и инквизитор), а также одна карта, представляющая собой изры-



тое воронками и траншеями поле боя. Кроме этого представлен ряд модов, изменяющих пропорции юнитов до масштабов Warhammer Epic 40k: пехота и техника уменьшена до микроскопических размеров, зато Титан (бывший дредноут) возвышается над полем боя как нехилия гора. Смотрится впечатляюще, но играть, увы, не очень-то удобно.

### Блицриг

Пять сингловых карт, в т.ч. "Освобождение" - призовая работа с конкурса "Нивала", очень детально проработанная миссия, посвященная советскому наступлению на занятые немцами территории в 1944 году.

### Онлайн DVD

#### A3

Азиатская ММО'шка в стиле "Диабло", описание которой находится в разделе "Онлайн".



#### Fairyland

Открытая бета еще одной MMORPG. Описание - там же.

#### Saga of Ryzom, The

Дубль два. Архив на прошлом диске оказался битым, поэтому выкладываем игру по второму разу. Инсталлер от 20 февраля, поэтому сильно апдейтиться скорее всего не придется.

### Видео DVD

- 7 Sins (Семь Грехов)
- DOOM 3: Resurrection of Evil
- F.E.A.R.
- (First Encounter Assault and Recon)
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Sudeki
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Быть бета-тестером
- Звездное наследие-1. "Черная кобра"
- Красная анула 2



## Патчи

- FlatOut: На предельной скорости v.1.1
- Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, The v.1.01
- Painkiller v.1.61 **DVD**
- Sid Meier's Pirates! (2004) для DVD-версии **DVD**
- StarCraft: Brood War v.1.12
- Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords v.1.0a
- Александр v.1.02 **DVD**
- Карибский кризис v.1.1
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v.1.3

## Драйверы

- Catalyst 5.2 2K/XP
- Catalyst v.4.10 98/Me **DVD**
- ForceWare 75.90 2K/XP (бета-версия)
- ForceWare v.66.94 98/Me **DVD**
- Hyperion 4 in 1 v.4.55 **DVD**
- nForce v. 6.39 2K/XP **DVD**
- UDP v.5.10 2000/XP **DVD**
- UDP v.4.27 98/Me **DVD**

## Обои

- 7 Sins (Семь Грехов)
- A3
- Dungeons & Dragons Online: Secrets Of Eberon
- Empire Earth II
- Indigo Prophecy (Fahrenheit)
- Imperator Online
- Imperial Glory
- Lord of the Rings: Middle-earth Online, The
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- Regiment, The

## Сервис-пак

- ArtMoney SE v.7.10 русская версия
- BSPlayer v.1.1
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.24
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.36 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.30
- Reg Organizer v.2.5
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Swift Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

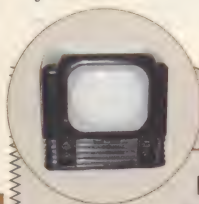
## Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

## Киберспорт **DVD**

### Evil

Нарезка фрагментов одного из лучших игроков России в Quake 3: Arena - Rush3D-Evil'a. Нереальные фрагменты, air rockets, rail and lightning gun game, и т.д. Короче, лучше один раз увидеть.



### Видеонавигатор

Искусственный интеллект в Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Видеоматч ..... StarCraft: Brood War

Видеоматч ..... Warcraft III: The Frozen Throne

## Z-Zone **DVD**

### Фанатские видеоролики

#### Counter-Strike Source

Пара минут эффектных перестрелок. Иногда бросаются в глаза глюки физической модели.

#### Final Fantasy 8

Приятная нарезка из внутриигровых роликов.

#### Prince of Persia: Warrior Within

Суровые кинематографичные зарубы на мече под Rammstein.



## Радио "Навигатор" 2

- 01. Вступление
- 02. Sailor Song  
Игра ..... Black & White  
Автор ..... Lionhead Studios
- 03. Из архивов классической музыки
- 04. Dum Da Dum Doi Doi  
Игра ..... The Neverhood  
Автор ..... Terry S. Taylor
- 05. Valkyrie theme  
Игра ..... Valkyrie The Magical Odyssey  
Автор ..... Chili Con Valley
- 06. У нас длинные руки
- 07. Restricted Area theme  
Игра ..... Restricted Area  
Автор ..... Master Creating
- 08. Итоги конкурса
- 09. Суровый гейм  
Автор ..... Николай Егоров
- 10. Итоги конкурса еще раз



### Sims 2, The

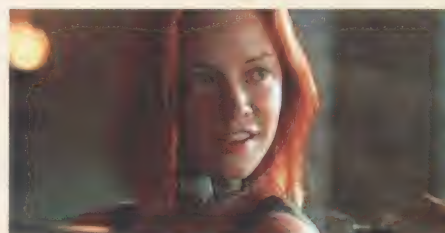
Сам автор охарактеризовал свое творение как "a film of nonsense", т.е. фильм о всякой чепухе. Так и оказалось, это подборка забавных моментов из вторых симсов.

### Трейлеры фильмов

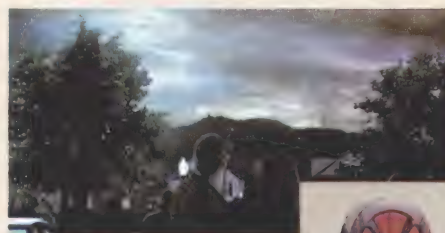
#### Batman Begins



#### Bloodrayne



#### King's Ransom War of the Worlds, The



- 11. DooM3 vs Dendy  
Автор ..... Павел Наседкин а.к.а. Napalm
- 12. Интервью с Иваном Долвичем. Часть первая
- 13. Jagged Alliance 2 song  
Автор ..... Юрий Эйдельман ака Ushwood
- 14. Интервью с Иваном Долвичем. Часть вторая.
- 15. Прогноз погоды
- 16. One Winged Angel  
Игра ..... Final Fantasy VII  
Авторы ..... Nobuo Uematsu и Shiro Noma
- 17. Несколько слов о предыдущей и последующей композициях.
- 18. Yeti song  
Игра ..... Final Fantasy VII  
Авторы ..... Yeti и Pingui
- 19. Post scriptum



# БЛАНК ЗАКАЗА

## Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Телефон \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Извещение



**Сбербанк России**

Указанные  
Работники  
Сбербанка!  
Пожалуйста, передавайте адрес  
платежника и "Назначение платежа"  
полностью!  
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"  
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

(наименование платежа)

Кассир

Платежный (подпись)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа \_\_\_\_\_ руб. \_\_\_\_\_ коп.

ООО "Навигатор Паблишинг"

(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

(наименование платежа)

Квитанция

Кассир

Платежный (подпись)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа \_\_\_\_\_ руб. \_\_\_\_\_ коп.

КОПАЙТЕ ДАЛЬШЕ.  
ГДЕ-ТО ЗДЕСЬ  
ФЛИНТ ЗАРЫЛ  
ПОДПИСКУ  
НА "НАВИГАТОР"!



# Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

**1** По объединенному каталогу "Пресса России" 2005  
второе полугодие

В зеленом каталоге:

38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

**2** По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005  
второе полугодие

В красном каталоге

82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

**3** Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**

ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**

Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы

Корр. счет **30101810400000000225, БИК 044525225**

Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

**123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Пабблишинг"**

**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

**Высылается заказным письмом.**

**Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

## Варианты подписки

Месяц	2005 г.	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Апрель	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Май	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Июнь	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Июль	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Август	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Сентябрь	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_





В офисе **ВСЁ**  
должно быть  
**ПРИЛИЧНО...**

Особенно **Интернет!**

С 1 февраля – НОВЫЕ ТАРИФЫ

**753 8080**

[www.tochka.ru](http://www.tochka.ru)





# ПАРКАН II



Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.  
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p><b>Москва</b> Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Магазины сети «Честный кофе»: ТЦ «Меридиан», ул. Мясницкая-Мокшанская д. 37; ТЦ «Меридиан», Рязанский пр-т, 28; ТЦ «Черемуха», пав. 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденного», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. 62-166, Баргатовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Семеновский», пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1, ул. Шоссекая, 11; Т-4 ул. Спасский, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3; м. Мадрид ТК пав. №19; ул. Люблинская, 46; Ботанический пр. 9/1; ул. М. Вязовская, вл. 17; Смоленская 24-а; Б. Отрадная 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Строгановские 9; Бол. Якиманка 26. Дом игривый; Русская ул. 27 Дом книги в Сокольники; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 92/1; Артасов, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Ботаническая ул. 13; Андреевская наб. 22/24; Ивановское шоссе 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полная д. 26; Космодемьянская, 33/1; Олимпийский проспект 16; Марксистская д. 3 (мг. Планета); Никитинская Красносельская 45 км 41; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокаширская д. 16; Земляничная наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Зеленоградский пр-кт кор. 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Народный бульвар д. 4, к. 1; Аргуневская д. 4; Ленинский пр-кт 146; Андреевская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1</p> <p><b>Александров</b> Красный пер., 10</p>	<p><b>Астрахань</b> ул. Савушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Ушакова, 3 ул. Урицкого 3 «Перекресток»</p> <p><b>Великий Новгород</b> ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11</p> <p><b>Вильнюс</b> ул. Аляксандра, 10 «AKELOTE и Ю»</p> <p><b>Владивосток</b> ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»</p> <p><b>Владимир</b> ул. Дзержинский, 10; ул. Дзержинский, 11; Октябрьский пр-т, 47</p> <p><b>Волгоград</b> пр. Ленина, 2-а</p> <p><b>Вологда</b> ул. Чеховская, 3, «Пассаж»</p> <p><b>Воронеж</b> Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Коммунальная «Лаборатория Развлечений»; Осташковская колдир «Лаборатория Развлечений»</p> <p><b>Геленджик</b> ул. Ленина, 33 «Компакт»</p> <p><b>Губкин</b> ул. Дзержинского, 113</p> <p><b>Дзержинск</b> ул. Гайдара, 51а</p> <p><b>Днепропетровск</b> пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Ефремов, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б</p> <p><b>Екатеринбург</b> ул. 8 Марта, 82, «Мировой Мир»; ул. Луначарского 49, «Питание»; ул. Радышева 4 магазин «Салон Тим»</p> <p><b>Железнодорожный</b> ТЦ «Юнион» контейнер 71</p> <p><b>Жуковский</b> ул. Гагарина, 24; ул. Чкалова, 1</p> <p><b>Ижевск</b> ул. К. Маркса, 302-м «Перекресток»</p>	<p><b>Иркутск</b> Чкалова 19 «РембыТехника»; Ленина 15, «Земля»; Фрунзе 8, «Видео»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Кавказская 2, «CD-Hit»; Умрицкого 13, «Спутник»; Партизанская 1, ТД «Нобель»; Дзержинского 26, «Абсолют»; Умрицкого 1, «Детский мир»</p> <p><b>Калининград</b> пл. Победы, 4; проездная с/п «Монитор»</p> <p><b>Калуга</b> ул. Кирова, 7/47</p> <p><b>Кеморова</b> ул. Труновского, 22-а-102</p> <p><b>Киров</b> ул. Московская, 11 «Орком»; ул. М. Горького, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71</p> <p><b>Киев</b> ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»</p> <p><b>Клин</b> ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»</p> <p><b>Кострома</b> Красный ради, магазин «А»; ул. Советская 130</p> <p><b>Лангепас</b> ул. Ленина, 29-а, маг. «Пелликан»</p> <p><b>Липецк</b> ул. Воровского, 3 «Золотой Диск»</p> <p><b>Луганск</b> ул. Советская, 88 «Протон»</p> <p><b>Луганский, Приморский край</b> 4 м.р.-н, «Адамант»</p> <p><b>Лысьва</b> ул. Федосеева, 33</p> <p><b>Махачкала</b> ул. М. Жванецкого, 67</p> <p><b>Минск</b> пр. Октября, 31</p> <p><b>Минск</b> пр. Я. Колоса, 1</p> <p><b>Нарьян-Мар</b> ул. Ленина 23 В</p>	<p><b>Нефтегаз</b> ул. Ленина, 15</p> <p><b>Нефтеюганск</b> «Росин», мкр. 2, д. 23</p> <p><b>Нижний Новгород</b> ул. Большая Полевая, 74, м.н. «Компьютер плюс»; ул. Вятская, 7/9, м.н «Олимпиада»; ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»</p> <p><b>Новокузнецк</b> ул. Металлургов, 1, м.н «ПРИВЕТ»</p> <p><b>Новосибирск</b> ул. Фабричная 4, оф. 311; ул. Ватулина, 27; ул. Челюскинцев, 15; проспект Дзержинского, 7, «Мелбэн»; Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Док»</p> <p><b>Норильск</b> ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4</p> <p><b>Одесса</b> ул. Ленина, 32 ул. Рашевская, 10 «Антошка» ул. Колышкова, 12 ул. Колышкова, 34 «Компьютерный Дом» ул. Корсакова 120 ТЦ «Аристократ»; ул. Пастера, 50 ТЦ «Аристократ»</p> <p><b>Омск</b> ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 радиорайон, 23 место ул. Колышкова, 12 Пермский рынок; Павловский Центр; Кирова, 12</p> <p><b>Орел</b> Королева, 1</p> <p><b>Орск</b> ул. Краснозвездная, 64; Павловский-Посад ул. Кирова, 23</p> <p><b>Пенза</b> ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»</p> <p><b>Пермь</b> ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрус»; Комсомольский пр-т, 24; ул. Луначарского, 53; ул. Яковлева, 13 ТД «Владимир» ул. Горького, 13, универсам «Я»</p>	<p><b>Псков</b> ул. Ява Фабричная, 10</p> <p><b>Пушино, МО</b> Московский проспект, 5</p> <p><b>Рига</b> ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»; ул. Брешневская 20, ТЦ «БЭС»-SIA «БЭС»; ул. Кр. Барона 25, SIA «БЭС»; ул. Валдемарс, 73; ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»</p> <p><b>Ростов-на-Дону</b> ул. Ленинградская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»; ул. Спартакс, 79, оф. 17; Компания «Экзистенс»</p> <p><b>Самара</b> Московское шоссе, 61А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Ушакова, 18, ТЦ «Ваша», секция 333; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орион»; ул. Ленинградская, 63, салон связи «Ултра»; ул. Пискарева, 131, ТЦ «Терек»; ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Староагаторский», секция 9; ул. Юрия Гигерова, 146, книжный магазин «Метис»; ул. Карла Маркса 5/05, 15 м.н. ТЦ «25 часов»; Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»; ул. Кирова, 233, магазин «Комик», секция 2; ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Эксперт»; парковочный уезд Пензенский и Владимирский, торговый павильон №7</p> <p><b>Саранск</b> ул. Пролетарская, 46; ул. Ботаническая 37/3; ул. Советская, 65</p> <p><b>Сочи</b> ул. Ленина, 88 «Сервис»</p> <p><b>Северодвинск</b> ул. Плоская, 11 ТЦ «Дружба»</p> <p><b>Северорайонск</b> С.-Пetersburg ул. Садовая, д. 11 Новый пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Каменинороссийский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АКШО»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стрелок, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Ленинградский пр., 12; ул. Гонимая, д. 13 «ДискоПрон»; ул. Марата д. 8 «АЕН»</p>	<p>ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н, «Лайт-Продукты»; Московский пр., 2; 7-й янв. Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 58 Восстания, 13 Новый проспект, 35</p> <p><b>Старый Оскол</b> мкр. Королева, 28а</p> <p><b>Струги</b> ул. Ленина, 13; ул. Звездная, 11, блок 5, «Детер»</p> <p><b>Тамбов</b> ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАК»</p> <p><b>Тольятти</b> ул. Ревлюковская, 60, книжный магазин «Метис»; Полесский бульвар, 22, отдел «Алкоголь»</p> <p><b>Томск</b> ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноярская 135; ул. Ленина, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1</p> <p><b>Томь</b> ул. Ревлюковская, 62</p> <p><b>Тында</b> ул. Кр. Пресня, 33</p> <p><b>Уссурийск</b> ул. Некрасова, 252</p> <p><b>Уфа</b> ул. Волостниковая, 49, ТК «Октябрьский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октября, 137</p> <p><b>Челябинск</b> ул. Ревлюковская, 281</p> <p><b>Череповец</b> ул. Тополяя, 7, ТК «Фортуна»</p> <p><b>Чусовая</b> ул. Чкаловского, 8</p> <p><b>Элиста</b> ул. Пушкина, 20</p> <p><b>Якутск</b> ул. Орденомские, 20, «Матрица»</p> <p><b>Интернет-магазины</b> www.1c.ru www.1c.ru</p>
---	--	--	--	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:  
**Честный кофе:** ТЦ «Черемуха», пав. 15-38 и 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденного», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. 62-174, Баргатовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белый», ул. Мясницкая-Мокшанская, 37; Отдел в магазине «Мобильный центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобильный центр» бульвар Дм. Донского, 8.  
**Изд:** Перечисление ММД с Осташковским шоссе, Перечисление ММД с Калужским шоссе  
**М-Видео:** Станционный б-р 13 стр. 1, Дмитровский ул., 12, 26-й км МКАД, Русовская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 91 кор. 1, Автозаводская д. 11, Чонгарский б-р д. 3, кор. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 189, Никольская д. 5/1, Бол. Чернышевская д. 1, Коминтерновский вал д. 3, Петляев д. 3  
**Партнеры:** Волгоградский пр-кт, д. 1, Пролетарский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брянская д. 12, Солоника д. 1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Чернышевский пр-т 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Давыдовская 1А, Народного ополчения ул. 22/2  
**Примеры:** Девятинский Торговый ряд «Белый Дискон», ул. Профсоюзная 19, павильон №5, ул. 13-я Парковая д. 27/4  
**Форматы:** Транзитный торговый персонал д. 2, Сухопутная д. 1, Генерала Белова д. 4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, кор. 1, Академический дом 57  
**Шифры:** Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденного И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 12/16, Тарская 29/9  
**М-Видео:** Станционный б-р 13 стр. 1, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вешенная ул. Вешенская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт 33 А, Жульевая, Звонкий б-р, 7/11, Конный, Митуринский пр-т, 44, Митин, Ушакова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровский ул., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ярмар), Митурин, Варшавского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Аутрибулская ул., 40 А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр. 2, Ра истор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новокосинский б-р д. 41, с. 4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Яковлевская ул., 19, Рамстор, Чкалова ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Текстильная, Люблинская ул., 2, ЛДМ, Петровка ул., 2, б. Юнгера, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустовская ул., 6, Крюк-Строение, 66 км МКАД, Черемушки, Новомосковский пр-кт, 33/2, СМ - Кашарат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,